

Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NÚMERO 6

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

ALIEN: ISOLATION PROMETE SER UN JUEGO QUE PONDRÍA ORGULLOSO A RIDLEY SCOTT

TERROR EN EL ESPACIO

MORDOR
UNA AVENTURA A LAS PUERTAS DE LORD SAURON

SMASH BROS
EL EXITAZO DE NINTENDO LLEGA A LA PORTÁTIL

TGS 2014
JAPÓN VUELVE A SER EL PARAÍSO PARA LOS GAMERS

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS


facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS

Un mes de terror

La recta final de este año de transición entre generaciones, que los chilenos palpitamos como nunca de primera mano, llega al fin cargada de novedades, con una serie de lanzamientos para todos los gustos.

Este mes, no obstante, los amantes del terror pueden irse preparando con dos juegos que prometen mantenerlos en la cornisa y, además, retomar mucho de lo más clásico del género: **Alien Isolation** y **The Evil Within**.

El primero es nuestro título de portada... ¡y el segundo lo será a mediados de mes!

Claro, porque ya no tendrás que esperar 30 días para leer todas las novedades del mundo de los videojuegos, pues a partir de este número saldremos de forma quincenal.

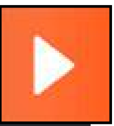
Las razones de esto son varias, pero fundamentalmente debemos agradecerles a ustedes por su permanente apoyo, por las 30 mil lecturas que estamos teniendo mes a mes y por sus consejos, sugerencias y buena onda.

Nuestro compromiso es seguir madurando como equipo y seguir mezclando la actualidad -con meses como este y el próximo que estarán más cargadas a las noticias por la abundancia de lanzamientos- con otro tipo de reportajes que sólo leerás en TodoJuegos.

Y, por cierto, con la idea de seguir apoyando al desarrollo de la industria en Chile, tal como hemos hecho hasta ahora. Esperamos seguir contando con ustedes en este nuevo desafío y ojalá disfruten esta entrega.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL
Jorge Maltrain Macho

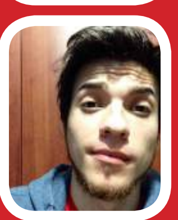
EQUIPO DE REPORTEROS


Felipe Jorquera
#LDEA20

Andrea Sánchez
#EIDRELLE



Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL



Raúl Maltrain
#RAULAZO

David Ignacio P.
#AQUOSHARP



Ignacio Ramírez
#MUMEI

Jorge Maltrain
#MALTRAIN



Patricio Makievsky
#CLINT EASTWOOD

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU


DISEÑADOR
Jorge Maltrain Macho

UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice





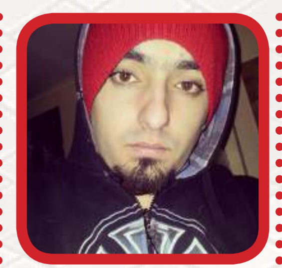


¿Cuál es tu género favorito?



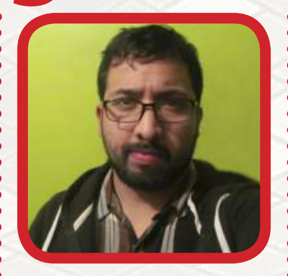
ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

Creo que me es imposible determinar un género y asignarlo como mi favorito. Quizás podría mencionar a las aventuras gráficas, ya que si bien no he tenido mucha experiencia con este tipo de juegos, debo reconocer que se han transformado fácilmente en uno de mis preferidos últimamente. En todo caso, todo título que se enmarque en el género de "aventuras" llamará mi atención desde un inicio. Soy, en todo caso, de quienes disfrutan todo tipo de géneros e, incluso, convierto en un desafío el enfrentarme a géneros que no frecuento.



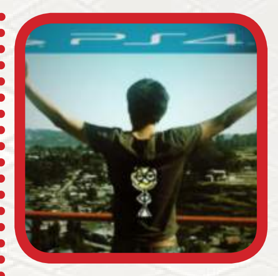
FELIPE JORQUERA
#LDEA20

Me cuesta elegir sólo un género, ya que disfruto de la mayoría de ellos, con excepción de los simuladores de carreras. Pero si tengo que hacerlo, me quedo con los RPG y los juegos de acción en tercera persona. Los primeros, porque me ofrecen una historia, personajes y ambientaciones magníficos, que difícilmente pueden entregar los juegos que te limitan sólo a seguir un patrón determinado. Y en cuanto a los juegos de acción en tercera persona, porque me entretienen como ninguno pese a ser títulos, por lo general, algo simples.



PATRICIO MAKIEVSKY
#CLINT EASTWOOD

¿Mi tipo favorito de juego? La verdad es que me costó decidir, ya que suelo jugar y disfrutar casi todos los géneros. Para comenzar, me gustan bastante los survival horror, los de verdad, esos que provocan síndrome de Tourette. Por otra parte, en mi colección no pueden faltar los títulos de deportes: FIFA, UFC o cualquier otro que ayude a pasar el rato. Pero si tengo que elegir a uno, definitivamente los de acción y aventuras son mis favoritos. En especial si llevan consigo una buena historia, bien narrada y que genere más de una sorpresa.



DAVID IGNACIO P.
#AQUOSHARP

Tengo bastante definido que mis géneros favoritos son dos: los juegos de pelea y los FPS (de disparos en primera persona). Los nombro en este orden no por que el primero se encuentre más arriba que el segundo en mi ránking personal, sino por un tema cronológico, ya que comencé a convertirme en un gamer propiamente tal jugando sagas como Street Fighter, KOF y Samurai Shodown. Posteriormente, al pasar al PC, le tomé el gusto a juegos como Quake o Unreal y de ahí en adelante he seguido siendo asiduo a esta clase de juegos.



RAÚL MALTRAIN
#RAULAZO

Más allá del género, soy fanático de los juegos buenos. Mis preferidos, sin embargo, son los JRPG y los de pelea. Los primeros porque al contrario de los occidentales, te ponen en los pies de personajes ya definidos en vez de modificar a uno al extremo de no tener un contexto correcto para éste (si bien Mass Effect es una excepcion a la regla por Shepard, tenemos como paradigma a Skyrim, que es un jueguito de mierda por esta razón). Los de pelea, en tanto, me encantan por las combinaciones extremas que se pueden llegar a perfeccionar.

Alien: Isolation

RETORNO A LAS RAÍCES

LOS AMANTES DE LA SAGA FÍLMICA PUEDEN COMENZAR A CELEBRAR. ES QUE EL JUEGO DE THE CREATIVE ASSEMBLY, AL FIN, PARECE COLOCAR A LA FRANQUICIA EN EL LUGAR QUE SE MERECE. EL SIGILO Y LA PACIENCIA SERÁN TUS PRINCIPALES ARMAS UNA VEZ QUE TE SUBAS A LA NAVE SEVASTOPOL.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



Para cuando se estrenó Alien, en 1979, la cinta tomó por sorpresa a todo el mundo. Su director era un casi desconocido **Ridley Scott** y su protagonista la aún más anónima **Sigourney Weaver**. No obstante, la cinta se convirtió en un clásico instantáneo desde que la **Teniente Ellen Ripley** se enfrentó al monstruoso xenomorfo a bordo de la nave Nostromo.

Era una cinta de máxima tensión, donde la valerosa Ripley luchaba por su supervivencia ante un alienígena que parecía imposible de derrotar. Su segunda parte, aunque igualmente buena, tenía otro tono.

Se filmó siete años después y esta vez fue el taquillero **James Cameron**, quien venía de romperla con Terminator, el encargado de retomar la aventura… ambientada 57 años después y nuevamente con Weaver como protagonista.

Si tuviéramos que hacer un paralelo con el mundo de los videojuegos, **la transición entre una cinta y otra fue como la que vivió Resident Evil con su cuarta entrega**. Si antes primó la tensión y la supervivencia, acá ya la acción comenzaba a tomar un rol preponderante, con un grupo de musculosos marines enviados a investi-



gar una colonia invadida por hordas de xenomorfos.

Por desgracia, a la hora de llevar la saga Alien a los videojuegos, los estudios han tendido a irse por esta segunda vertiente, a contar de aquel **“Aliens: The Computer Game”** desarrollado en 1986 por Activision o el **“Aliens”** de 1990 de Konami. Solemos tener un variado arsenal de armas a nuestra disposición y los monstruos no son más que monigotes para matar uno a uno.

La guinda de la torta fue el desastroso **“Aliens: Colonial Marines”**, encargado por Sega, dueño de los derechos sobre la saga, al siempre competente Gearbox. Estos, sin embargo, **actuaron de la forma más antiética posible** y, en medio del proceso de desarrollo, incluso diezmaron el equipo para reforzar los que trabajaban en **Borderlands** y **Duke Nukem Forever**.

Para colmo, Gearbox presentó en la E3 de 2011 un demo del juego que, para los fanáticos de los títulos de acción, **lucía impresionante**. Sin embargo, tras varios retrasos, al salir el juego las diferencias fueron obvias e, incluso, hay demandas judiciales en curso contra Sega y Gearbox por “publicidad engañosa” y de la primera empresa contra la segunda por el pésimo trabajo.

El daño a la marca fue enorme y, por lo mismo, muchos de los fanáticos de Alien **temíamos que sería el fin definitivo** para una franquicia que nunca ha tenido un videojuego a la altura de la saga fílmica. Eso hasta que, en enero de este año, se develó un título que, por fin, parecía olvidarse de los disparos y las balaceras, para ir al origen: **al terror de la cinta original de Scott**.

PURO AMOR

Siendo sinceros, **la elección de The Creative Assem-**



bly me generaba dudas. Si bien es un estudio de larga trayectoria en la industria, lo suyo ha ido más por los juegos de estrategia como Medieval, Rome o Total War.

El director creativo del juego, **Al Hope**, conversó en exclusiva con TodoJuegos y nos explicó que "somos un equipo separado del de Total War, aunque estamos todos en el mismo estudio".

"Este equipo fue creado en gran medida desde cero para desarrollar este juego y hemos reunido a mucho talento proveniente de diversas fuentes de la industria de los videojuegos, así como también a algunos del mundo de las películas", precisó.

Hope asume que no fue tan difícil convencer a esa gente de sumarse al ambicioso proyecto, ya que "había mucha gente muy entusiasmada con la oportunidad de hacer el juego de Alien que siempre habían querido".

Esto último no es un dato menor. Y es que este **Alien: Isolation fue desde el principio una verdadera muestra de amor hacia la franquicia**, partiendo por la relación con el estudio 20th Century Fox, que les facilitó más de 3 terabytes de información de la cinta de 1979.

Alien: Isolation ha bebido de









esa fuente para contarnos una historia a medio camino entre las cintas de Scott y Cameron, que se desarrollará en el año 2137, **tres lustros después de lo ocurrido en la primera aventura y 42 años antes de la segunda**.

Amanda Ripley, hija de la teniente encarnada por Weaver, se sumará a un equipo que, a bordo de la nave **Sevastopol**, irá a investigar qué fue lo que ocurrió con la tripulación de la Nostromo.

Y, al igual que en la película original, acá no tendremos grandes armas a las que echar mano ni los xenomorfos se contarán por docenas. No, acá el enemigo es un solo alienígena… **pero uno al que no podremos matar durante la aventura** y que nos matará sin piedad en caso de que nos descubra.

Eso sí, si bien es un juego en primera persona, no estaremos tan indefensos como, por ejemplo, en el terrorífico **Outlast**, donde apenas íbamos ataviados con una cámara. En este caso, gracias un sistema de creación de piezas similar a la vista en **The Last of Us**, podremos tener a mano equipamiento que nos permitirá defendernos para poder escapar.

Todo esto, según nos indicó Hope, servirá para redondear un título que, a juicio del desarrollador, debería dejarlos contentos a todos.

-Los fanáticos de las películas de Alien siempre han estado algo decepcionados con la franquicia en los videojuegos. ¿Confían en poder cambiarlo con Isolation?

-Muchos juegos de la franquicia Alien se han enfocado en el shoot'em up contra múltiples alienígenas tan propio del Aliens de James Cameron. Esto, naturalmente, ha llevado a generar sobre todo juegos de disparos en primera persona, pero nosotros queríamos hacer algo distinto. Para nosotros, siempre se ha tratado de un único xenomorfo, absolutamente aterrador y sin ningún tipo de rifles de pulso armas de gran poder. La sensación del primer filme, en la que estabas atrapado con un alien, es aterradora.

-¿Qué diferencias, en términos de mecánicas de juego, encontraremos en Alien: Isolation después de jugar títulos como Amnesia, Outlast o Daylight?

-La principal diferencia es Alien en sí mismo, por la naturaleza sistémica y no predecible, de la criatura. E, incluso, en el resto de los enemigos que encontraremos en la estación. La idea de que nunca sepas cómo va a comportarse un enemigo o qué dirección va a tomar, creemos que llevará al juego a un nivel muy distinto en términos de terror.

-¿Qué clase de enemigos encontraremos en el juego además del alienígena y seremos capaces de matarlos o sólo podremos escapar?

-Hay varias otras amenazas a bordo de la estación, incluyendo a androides y humanos. Estos últimos no serán todos agresivos, así que deberás estar atento a quién le apuntas. Podrás matarlos, pero aconsejamos que no lo hagas porque cualquier ruido podría atraer a Alien.

Según quienes probaron la demo del juego, durante una presentación especial en la Gamescom, **la aventura está hecha para jugarla con una dificultad alta**, donde el xenomorfo será más inteligente y tendrá más sensibilidad para escuchar cada sonido que hagas. ¿Munición? No te preocupes… será escasa en cualquier modalidad.

El jefe de diseño, **Gary Napper**, explicó que uno de los temores que tenían era que el juego fuera demasiado "hardcore", pero las primeras pruebas los tranquilizaron. "Pusimos a jugar a fanáticos de Call of Duty… morían una y otra vez hasta que dejaron de correr y comenzaron a actuar con sigilo, metiéndose de lleno en el juego. Eso nos puso muy contentos".



Agregó que lo que más han buscado es el "balance" entre el diseño de arte, el flujo de la historia y las mecánicas, para mantener la tensión en toda la campaña. "Hay puntos de inflexión en tensión y drama, pero finalmente será cada jugador quien vaya construyendo su historia, ya que eso es lo impredecible para un desarrollador", apuntó.

Gary Napper, además, se manifestó muy contento "con lo que hemos podido lograr con la versión de PlayStation 4, que es mi favorita. Y ojo, que lo dice un fan de Microsoft. Es que pudimos sincronizar el radar, que te mostrará la posición de cada elemento a tu alrededor, con la luz y el sonido del control DualShock 4. Eso le añade un factor de inmersión extra al jugar en la oscuridad".

Al Hope, por último, explicó a TodoJuegos que, ahora que el título está a las puertas de su lanzamiento, las sensaciones del estudio no pueden ser mejores.

"Hemos estado realmente emocionados y sorprendidos por la reacción de la gente al ver a Alien. Durante el desarrollo, pudimos conversar con muchos jugadores sobre los juegos de horror y llegamos a la conclusión de que la sobre exposición de la criatura podría derivar en que terminara siendo menos aterradora. Por eso, cuando vemos a la gente jugar y los vemos asustarse, gritar y chillar, entonces nos damos cuenta de que algo hicimos bien", aseguró el creativo.

Y culminó señalando que "la verdad es que estamos profundamente orgullosos del resultado final y esperamos que los jugadores, tanto de Chile como de todo el mundo, puedan disfrutar de lo que hemos hecho".

Alien: Isolation será lanzado este 7 de octubre y ya pueden reservar la "Nostromo Edition" en TodoJuegos, para consolas tanto de la nueva ($35.000) como de la pasada ($30.000) generación.

LA SOÑADA EDICIÓN NOSTROMO

Si ya tener un juego de Alien con la atmósfera original nos parecía increíble a los fanáticos de la saga fílmica, The Creative Assembly nos dejó viendo estrellitas hace unas semanas, cuando anunció la **"Edición Nostromo"**, que incluirá dos alucinantes contenidos descargables: las misiones **Crew Expendable** y **The Last Mission**.

Estos no sólo nos permitirán jugar con la Teniente Ripley, **Parker** y **Dallas**, sino que además traerán de vuelta a la tripulación del juego original y **con las voces de los actores**, quienes por primera vez aceptaron participar en un videojuego de la saga. Si bien se anunció que estos DLC sólo serían para quienes preordenaran el juego, finalmente se confirmó que **estarán disponibles para todos** posterior al lanzamiento.



Weaver explicó que "varias veces me propusieron estar en juegos relacionados con Alien, pero este es el primero que me pareció lo suficientemente ambicioso como para estar en él. Además, **me conmovió mucho la historia de Amanda buscando a Ellen**". Y agregó que "al ver esos corredores que no recorría hace 35 años, **se me pusieron los pelos de punta**, en verdad los creadores del juego han sido muy precisos con los detalles. Ha sido una experiencia increíble".

Los otros actores reclutados para estos fantásticos DLC fueron **Tom Skerritt** (Dallas), **Yaphet Kotto** (Parker), **Veronica Cartwright** (Lambert) y **Harry Dean Stanton** (Brett).



EL MEJOR MARIO KART

POR MUCHA PISTA MAREADORA Y EN ALTA DEFINICIÓN QUE PONGAN, SUPERAR AL ORIGINAL DE SUPER NINTENDO SIGUE SIENDO CUESTA ARRIBA.

RAÚL MALTRAIN C.
#RAULAZO

Hace unos días, junto a un grupo de compañeros de universidad, nos reunimos en un conocido bar gamer capitalino para pasar un buen rato mientras disfrutábamos de nuestra pasión por los videojuegos.

Advierto que no tengo una consola de sobremesa de Nintendo desde que, hacia fines de los '90, mi papá se cambió a PlayStation. Eso sí, mi primera máquina casera fue la **Super Nintendo**, que disfrutamos en familia durante mucho tiempo.

Y de nuestra lista, que incluía unos pocos títulos como el **Killer Instinct**, **Donkey Kong** o **Lamborghini**, ninguno lo disfrutamos más en ese momento que el primer juego de la saga **Mario Kart**.

Por eso, aprovechando el tirón y la nostalgia, decidimos acompañar los tragos con unas partidas al nuevo **Mario Kart 8** para Wii U. Y claro, el golpe a la vista es evidente: un juego precioso gráficamente, muy lejos de compararse en ese sentido con el título de Super Nintendo.



Una vez al mando, sin embargo, la sensación fue de vacío. De hecho, jugamos todas las pistas, de todos los campeonatos, buscando que alguna nos recordara la emoción de esa época que todos vivimos cuando niños y teníamos la SNES en casa.

Recorrimos cada circuito, dimos vueltas por esas pistas que parecían de montaña rusa... pero el juego dejaba siempre la impresión de que en Nintendo se preocuparon mucho del salto a la alta definición, pero se olvidaron de lo que, a mi juicio, define lo que debe ser un juego de karts: **la adrenalina**, tanto por la carrera misma como por la competencia.

Por eso, tras "darnos vuelta" el juego, decidimos resetear la máquina y volver a los orígenes jugando el Mario Kart que todos nosotros tuvimos de niños y que aún solemos disfrutar en nuestros PC gracias a los emuladores.

¡Y vaya qué diferencia!

El cambio más grande entre ambos juegos es el ancho de las pistas. En la WiiU, estas son muy anchas y si bien, son fluidas, tematicamente cohesivas y llamativas al ojo, el ancho del circuito evita en muchas oportunidades el contacto directo con otros competidores.

En la Super Nintendo, **era parte de la estrategia chocar al oponente para tomar mejor una curva**, para alejarlo de un powerup o, mejor aún, de la cancha. Ahora el choque con otros jugadores es un mero accidente y el combate entre karts suele decidirse solo por los items.

El control de los karts ha cambiado a traves de las generaciones. En el SNES o en el **Crash Team Racing**, tomar curvas con los personajes era sencillo y alejado de la precisión de juegos más cercanos a la simulación como el Gran Turismo o el F1.

Mario Kart 8 es una mezcla extraña entre ambos, tiene el sencillo abuso del derrape (derrapar en linea recta para turbos), pero tomar bien una curva requiere en la mayoría de los casos bajar la velocidad, lo que si bien se acerca a la realidad al manejar, se aleja de la adrelina al no soltar el acelerador como ocurre en el **Super Mario Kart**.

La pista que más ha sufrido con los cambios es **la infame Rainbow Road** (*la version con paredes no cuenta, es de nenas*). Entre el ancho y la baja de velocidad, empujar a un jugador al abismo o dejarlo atrapado en un ciclo con la piedrita troll que cae del cielo son sensaciones únicas e irrepetibles... todavía.





La gran batalla YA COMIENZA

Se acabó la espera, amigos y fanáticos de Nintendo. Este 3 de octubre llega, al fin, para la portátil 3DS el esperado **Super Smash Bros**. La versión para Wii U se hará esperar un poquito más, pero no tanto para desesperarse: el 28 de noviembre ya estará disponible para la consola.

Su salida, en todo caso, estuvo marcada por la sorpresiva noticia de que la firma japonesa lanzará dos nuevas versiones de 3DS, **que tendrán prestaciones superiores a las versiones actuales** y que serán totalmente compatibles con el juego y con la utilización de las figuras Amiibo en un futuro cercano.

El lanzamiento es especial, pues por primera vez la franquicia llega a una portátil, lo que genera grandes expectativas entre los fanáticos.

El juego será especialmente atractivo en la nueva versión de 3DS, debido a las C-Stick y botones laterales de ésta, que marcarán una diferencia



NUEVOS PERSONAJES, PERO LA JUGABILIDAD DE SIEMPRE PROMETE SUPER SMASH BROS A SU LLEGADA A 3DS.

ANDREA SÁNCHEZ
#EIDRELLE

que puede ser importante con las consolas originales.

En lo personal, me parece un poco apresurado que Nintendo lance una nueva versión de una consola que está no hace tanto en el mercado y, encima, con juegos exclusivos para ella. Un tema que, sin duda, tendremos que debatir más adelante, aunque debo admitir que la gran N no deja de sorprender con noticias que nadie esperaba.

Volviendo a lo que nos convoca, deben saber que Super Smash Bros es **uno de los juegos más queridos de Nintendo**, y con razón, desde que saliera en 1999.

Eso sí, aunque esperamos que el juego sea tan divertido y enviciante como siempre en 3DS, **lo cierto es que el plato fuerte será su versión de Wii U**, que nos presentará por primera vez en alta definición a la atractiva camada de personajes que se darán de golpazos por toda nuestra pantalla.

Una plantilla que se ha develado con cuentagotas, desde que en la pasada E3 se confirmaran, además de los personajes tradicionales, a algunos como **Palutena** (diosa de Kid Icarus), **Pac-Man**, **Sonic** o **Mega Man**.

A ellos se suma **una larga lista**, que incluye a Shulk, Lucina, Meta Knight, Daraen, Capitan Falcon, Ike, Charizard, Yoshi, Sheik, Samus Hero, Diddy Kong, Lucario, Greninja, Rey Dedede, Zelda, Little Mac, Marth, Estela y Destello, Toon Link, Peach, Luigi, Pikmin y Olimar, Aldeano, Mario, Donkey Kong, la entrenadora de Wii Fit, Link Samus, Kirby, Foz, Pikachu, Bowser y Pit. Simplecito. Y, si te parece poco, también podrás jugar con tu Mii.

Tuve la oportunidad de probar el juego para Wii U en el pasado Festigame y, en mi experiencia, **fue como volver a encontrarse con un viejo amigo**. Eso sí, con uno que luce como nunca gracias al HD, pero manteniendo las bazas de jugabilidad de siempre, en adrenalíticas batallas, en nuevos escenarios y con renovados poderes.

Por cierto, habrá escenarios que diferentes entre las consolas, y otros que coincidirán. Entre estos últimos se cuentan: **Campo de batalla**, **Cuadrilatero** (Super Smash Bros/Punch Out!), **Destino final**, **Castillo del Dr, Wily** (Mega Man 2) y **Llanura de Gaur** (Xenoblade).

MODOS DE JUEGO

Aparte del modo Individual, tendremos el Clásico, Modo All Star, Beisbol Smash, Bomba Smash, Cazatesoros y Smash multitudinario. Además, contaremos con el modo multijugador que se dividirá en Smash Aventura y Smash Online.

Para no dar demasiados detalles, diremos que este último se dividirá en dos tipos: **"Por gloria"** o **"Por Diversión"**. En el segundo caso, se selecciona al azar el escenario, excepto por la etapa final. Aparecerán todos los artículos y se registrarán sólo las partidas ganadas.

Por cierto, Super Smash Bros contará con un nivel de clasificación para el modo online: **"Nivel Smash" o "Global Smash Power"**, que llevará la cuenta de los usuarios que hayamos derrotado.

El juego podrá disfrutarse en línea y con amigos. Y, al igual que en Mario Kart 8, **se pueden determinar las reglas de cada partida**. En este caso, eso sí, un jugador que siempre pierde y queda último podrá cambiarlas para mejorar en las posiciones.

En cuanto al comportamiento, como suele hacer Nintendo, tendremos la opción de reportar fácilmente a los usuarios que no tienen una buena conducta, para mantener sana la comunidad.

LAS FIGURAS AMIIBO

Las figuras Amiibo, que serán compatibles en ambas consolas de Nintendo, contarán con una **tecnología NFC** que permitirá la interacción de las figuras. La forma de interacción se medirá por un chip, con el que cuenta cada una de las figuras de los personajes de Nintendo.

Este chip especial es reconocido por el GamePad de Wii U. Cuando la figura tenga contacto con el control, se transferirán los datos del chip al juego y al revés, para así lograr la interacción entre la figura y el juego. El personaje podrá generar habilidades y atributos, características que serán a nivel único.

Además, el chip de la figura guardará información, tanto de las estadísticas como del estilo de juego, permitiendo con este que el personaje no tan solo aparezca en el juego sino que también podremos evolucionarlo.

Las figuras anunciadas, por ahora, incluyen a Mario, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Link, Fox, Samus, la entrenadora de Wii U, Aldeano, Pikachu, Kirby y Marth... aunque podríamos apostar que la



lista se seguirá ampliando.

¿Algo más? Dos cosas. Primero, **que los fanáticos recibirán de regalo la banda sonora del juego**, para lo cual bastará que lo registren en el sitio web oficial de Nintendo para descargarlo.

Lo segundo es que podremos ver en acción a algunos personajes, al menos al comienzo, **con trajes alternativos**, como ocurrirá con los tradicionales Mario y Link. La novedad es que podrás equipar a tu Mii con los trajes de los personajes del mundo de Nintendo, para darles aún más gracia. ¿Habrá más trajes alternativos? Pues... a estas alturas, de seguro.

Así, a sólo días de tener el juego en nuestras consolas, sólo queda seguir apostando a la solidez de Nintendo cuando se trata de mimar a los jugadores con sus sagas clásicas, pues estamos seguros que este nuevo Super Smash Bros se anotará no sólo como uno de los mejores juegos del año, **sino también como el título que terminará por convencer a muchos gamers de comprarse una Wii U**.

Algo, sin duda, a lo que también apuesta Nintendo, que ya vivió un repunte de las ventas de su consola de sobremesa con Mario Kart 8 y que necesitaba un top de ventas justo antes de las fiestas navideñas.



PARTY GAMES DOJO

EL SILLON VUELVE A REINAR EN EL MULTIJUGADOR CON ESTOS SENCILLOS, PERO DIVERTIDOS JUEGOS QUE PERMITEN QUE HASTA LA ABUELITA OBTENGA UNA DEMOLEDORA VICTORIA.

JORGE RODRÍGUEZ MARTÍNEZ
#KEKOELFREAK

Con la llegada a PC y PlayStation 4 de **Sportsfriends** y su loquísima compilación de juegos multijugador (que incorpora incluso una novedosa propuesta en la que no usamos la pantalla), vuelve a escena un término que **se acuñó con los Mario Party** y que ha vuelto con fuerza gracias a los INDIEgentes de siempre: **los party games**.

Olvídense de la experiencia online. Acá la magia viene dada por compartir en vivo el sabor de la victoria, la humillación del rival y la posibilidad de incluir a esos amigos ajenos al mundo del videojuego en combates propios de la era del arcade. Y todo con un sello fácil de reconocer: mecánicas fáciles de aprender, partidas de corta duración, parsimonia de recursos visuales, físicas loquísimas y el regreso en gloria y majestad de los codazos en el sillón y el secuestro del brazo o mando del rival.

A continuación, les hablaré de algunos de sus más destacados exponentes.



El divertidísimo Towerfall: Ascension.

TOWERFALL: ASCENTION

Fue bautizado como el Smash Bros de SNES... pero donde todos son Link. Proveniente de la consola indiegente por excelencia, la **Ouya** (ese proyecto fallido de plataforma abierta que nos llenó de sueños vanos a los hipsterillos del sector), **el juego nos propone la quintaesencia del party arena**: una sola pantalla como escenario, pixeles gordos como puños, multijugador de a 4 y una refriega llena de acción desenfrenada que se resuelve a punta de saltos, slides y flechazos contra nuestros contrincantes.

Una experiencia que se va enriqueciendo con el consumo de ítems que (in)oportunamente aparecen en el escenario, resolviéndose así la victoria en distintos modos de juego, pero donde la baza principal siempre será “mato más y muero menos”.

Es el primer juego de la camada que ganó notoriedad, al ser publicado en PS4 este año y se diferencia de su versión original por la inclusión de un modo single player y colaborativo. Por cierto, sigue siendo a la fecha uno de los mejores juegos del catálogo de la consola y un GOTY 2014 en toda la regla.

NIDHOGG

Un juego feo gráficamente como la maldad, **pero tan adictivo como la heroína**. Las mecánicas son sencillas, pero permiten enfrentamientos de infarto: un duelo de esgrima donde podemos usar nuestra espada en tres posiciones para el ataque y la defensa, además de saltar, agacharnos e incluso arrojar la espada, si la situación lo amerita, para eliminar a nuestro rival de un certero golpe, para luego correr hasta el final de la pantalla y llegar a la anticlimática meta que nos dará la victoria. Pero atentos, que nuestro oponente muerto reaparece en un lapso entre los 5 y 10 segundos para hacernos nuevamente la vida imposible.

Lo fundamental en el juego será combinar la rapidez de nuestros reflejos con la pa-

ciencia del estudio del contrincante, por lo que un duelo puede durar los segundos que tardamos en desenvainar o alcanzar los 15 minutos a la espera de que sea nuestro némesis el que haga el próximo movimiento.

Adrenalina y tensión permanente será la mezcla en nuestra sangre de gamer. El título ya está en PC y pronto llegará a PS4 y PS Vita.

SAMURAI GUNN

Multiplayer a cuatro bandas, chorros de sangre pixelada y locurón oriental nos trae el estudio **Teknopants**. Bien podríamos decir que este título es la cruza de los dos juegos anteriores y en él debemos encarnar a furiosos samurais sedientos de sangre, en duelos que se resuelven a la antigua, es decir, a katanazo limpio y a bala.

Las físicas permiten virguerías como que, contando con apenas 3 municiones en nuestras armas de fuego, **podamos devolverlas al contrincante con un preciso golpe de nuestra espada**, salir disparados cual peli de chinos voladores cuando nuestras katanas choquen al mismo tiempo, trepar por los muros cual saltimbanqui y que la pólvora sea inefectiva cuando caigamos al agua.

Otro título que ya está en PC y pronto llegará a PS4.

GENTLEMEN!

Violento plataformeo donde, en vez de saltar, alteramos la gravedad para plataformear de cabeza es lo que nos propone este título, cuya principal virtud es que podemos jugarlo en una sola tablet, emulando esas antiguos arcades modelo cocktail donde nos sentábamos frente a frente con nuestro rival.

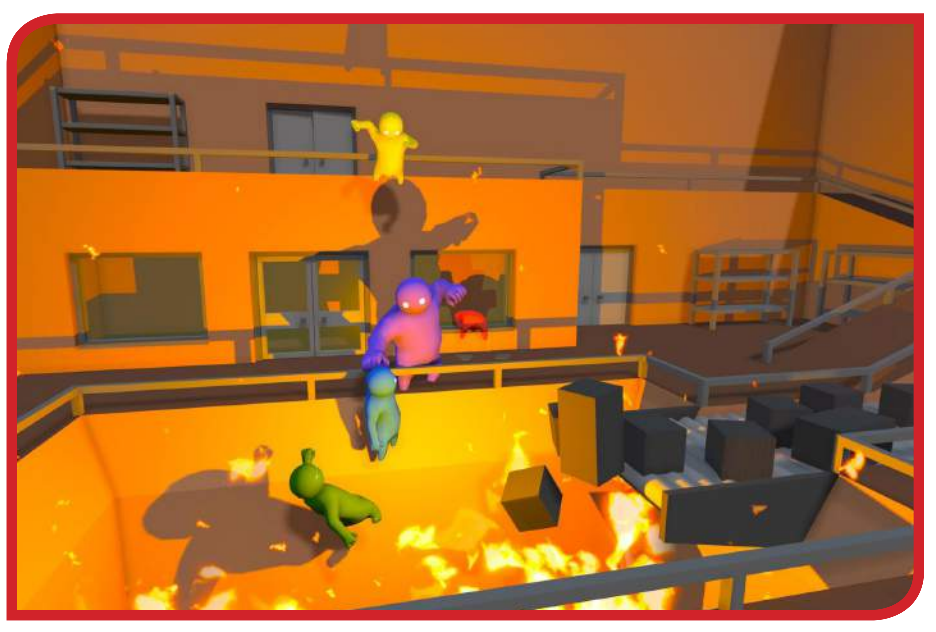
Otra vez en una sola pantalla, **debemos hacernos de la mayor cantidad de ítems asesinos** para eliminar cuanto antes al otro gentil caballero de chistera y bigotito ironico, haciendo explotar bombas, arrojando cuchillos o incluso atacando con bandadas de palomas.

GANG BEASTS

El más elaborado visualmente del grupo, pero lejísimos de los estándares a los que nos tiene acostumbrado la industria. Otro multiplayer a cuatro bandas que parece ser **el simulador de peleas callejeras definitivo**, con divertidas físicas para mamporrear a nuestros agresivos combatientes con apariencia de muñeco de plasticina.

Podemos puñetear, patear, torcer brazos, agarrar y alzar por los aires a nuestros rivales para arrojarlos a alguna de los precipicios naturales y numerosas trampas de los escenarios, usar los objetos que nos rodean para arrojarlos, trepar y saltar para intentar sobrevivir a la ola de violencia multicolor que nos proponen en este juego para PC los chicos de **Boneloaf**... que ahora tienen el respaldo de mis queridos y admirados **Double Fine**, el estudio de Tim Schafer.

Si les interesó el género, estén atentos también a otros títulos imperdibles como son **SpeedRunners**, **Toto Temple Deluxe**, **Yogimbrawl!** y el deathmatch de **Spelunky**.



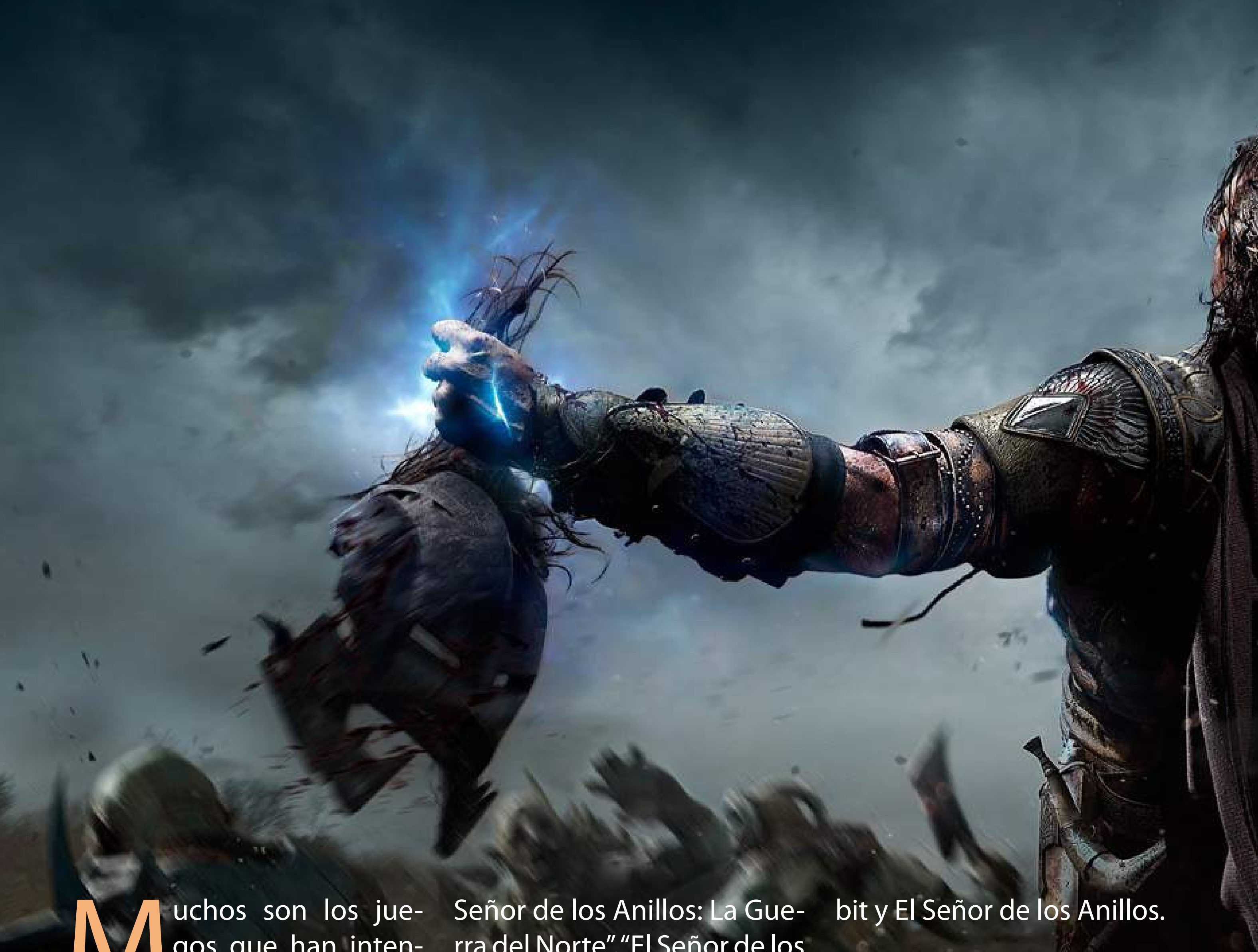
Gang Beasts: ¿El simulador de peleas callejeras definitivo?

Una épica aventura en las
SOMBRAS DE MORDOR

WARNER BROS LO VUELVE A INTENTAR CON UN JUEGO BASADO EN LA TIERRA MEDIA, ESTA VEZ OLVIDÁNDOSE DE LOS PERSONAJES CLÁSICOS Y PONIÉNDONOS EN MANOS DE NUESTRO NUEVO HÉROE, LLAMADO TALION, UN PERSONAJE AL CUAL SÓLO LE INTERESA LA VENGANZA.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20





Muchos son los juegos que han intentando sin éxito recrear el fantástico mundo creado por JRR Tolkien**, pese a que** tenemos grandes intentos como "El Señor de los Anillos Online: Shadows of Angmar", un MMORPG que nos brindaba la posibilidad de viajar por casi la totalidad de la Tierra Media, o "LEGO El Señor de los Anillos", que pese a ser un juego dedicado a los pequeños del hogar era bastante entretenido.

Por otro lado, tenemos los muchos ejemplos de juegos que no han estado a la altura del nombre que llevan a sus espaldas, como lo fueron "El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte", "El Señor de los Anillos: La Conquista", "El Señor de los Anillos: Las aventuras de Aragorn" o "El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey". Esto por nombrar algunos, ya que existen varios intentos que no terminaron como esperábamos.

Ahora es el turno de "La Tierra Media: Las Sombras de Mordor", que este 30 de septiembre, de la mano de Monolith (creadores de FEAR, Condemned o Guardianes de la Tierra Media, un interesante MOBA basado en los protagonistas del Señor de los Anillos), promete ponernos entre las historias de El Hobbit y El Señor de los Anillos.

La historia comienza con el guardián de la puerta negra de Mordor, llamado Talion, quien se enfrentará a una dura situación nada más comenzar el juego: la muerte de su seres queridos y compañeros de manos del todopoderoso Sauron. Por suerte nuestro héroe sobrevive y, gracias a la ayuda de un misterioso espíritu, adquiere poderes sobrenaturales que le servirán para planear su cruel venganza.

Pese a que el nombre de Talion no nos suena de ningún libro, videojuego o película basada en la Tierra Media,



Monolith quiso tranquilizar a los fans poniendo a cargo a uno de los grandes guionistas del sector, Christian Cantamessa (Manhunt y Red Dead Redemption), lo que asegura que el juego gustara tanto a los fanáticos de la obra literaria como a los amantes de las películas de Peter Jackson.

Nuestro protagonista contará con dos personalidades distintas. Una será nuestra forma humana y la otra un espíritu fantasmal, que tendrán distintos objetivos por el cual pelear. Gracias a los poderes que le otorga el espíritu, Talion puede transportarse de un lugar a otro, distraer a los enemigos con sonidos del más allá y ocupar la habilidad principal del espíritu: el uso del arco.

En los poderes humanos, tendremos la habilidad de escalar muros, eliminar a nuestros enemigos de forma silenciosa y el clásico combate cuerpo a cuerpo.

Talion contará con tres armas características: espada, daga y arco, los que ocupara nuestro amigo fantasmal y dotarán a nuestro protagonista de habilidades bastantes poderosas, que van desde eliminar a nuestro enemigos con las espadas de forma brutal, con combos que iremos aprendiendo a medida que avancemos en el juego, hasta poder ralentizar el tiempo con nuestro arco, permitiendo un mayor enfoque para acertar a nuestros enemigos.

Como el titulo posee un toque de RPG, nuestro protagonista podrá ir mejorando sus habilidades en base a ganar experiencia, permitiéndole mejorar atributos que se dividirán en dos ramas: física y mágica.

Incluso nuestras armas serán posibles de mejorar, dotándolas de propiedades tales como el fuego o veneno, agregando un toque



estratégico para enfrentar a nuestros enemigos, que serán más vulnerables a algunos elementos en concreto.

Uno de los componentes al cual Monolith le ha dado un mayor enfoque es al Sistema Nemesis, que consiste en planear nuestros movimientos en base al nivel jerárquico de nuestro enemigos. Es decir, los orcos se dividirán en categorías, entre las que se encuentran los Warchiefs (los con mayor rango) o los guardaespaldas, entre otros, por lo que cada combate será importante, pues si dejamos escapar a un orco puede que vuelva a enfrentarse con nosotros en el futuro, pero esta vez más poderoso y mejor preparado para el combate.

En todo caso, gracias a nuestros poderes, podemos intimidar a los orcos y hacer que hablen, sobre todo a los de menos rango. Esto nos permitirá saber donde se esconden nuestros enemigos para planear una mejor estrategia. Por último, podremos dominar a nuestros enemigos para que sean nuestros aliados en combate u obligarlos a matar a su jefe.

Lo que finalmente quieren lograr con este sistema es que cada partida sea diferente y nos enfrentemos a distintos enemigos dependiendo si elegimos matar a todo lo que se nos cruce o ser más estratégico e ir matando sólo a los líderes de los orcos, dejando a sus peones como nuestro aliados en la batalla contra Sauron.

La gente de Monolith ha querido dotar con un toque más adulto esta nueva aventura y por eso veremos un juego mucho más oscuro y con una brutalidad que pocas veces se ha visto en un videojuego basado en la franquicia de JRR Tolkien.

No es de extrañar que mientras asesinamos a nuestro enemigos nos encontremos con mutilaciones con lujo de

detalle, donde el gore será uno de los puntos fuertes.

Pese a que nuestras primeras impresiones al ver lo nuevo de Warner Bros fueron que se trataba de una copia descarada de **Assassin's Creed**, al punto que el desarrollador de esta saga los acusó de ocupar el mismo código y materiales, los chicos de Monolith han sido bastante claros en que el videojuego se basó más bien en la saga **Batman Arkham**.

Nos podemos, entonces, esperar un mundo lleno de misiones secundarias por descubrir y un gran abanico de tácticas de combate.

Encontraremos, además, un mundo totalmente abierto, para movernos por lugares que ya han aparecido en los libros o películas de la obra de Tolkien, pero conoceremos zonas totalmente nuevas creadas con el mayor cuidado posible para no perder la sensación de estar en la Tierra Media.

Otro de los puntos fuertes del juego será el modelado de los personajes, pues pese a ser un titulo transgeneracional goza de una muy buena calidad en sus personajes, lo que podremos apreciar desde el primer minuto que nos dispongamos a disfrutar del título.

Sumemos a esto los distintos efectos gráficos, como la lluvia o la nieve, mientras recorremos las vastas tierras que lucirán de lujo.

Esperemos que esta nueva apuesta esté a la altura y podamos disfrutar, de una vez por todas, de una gran historia y jugabilidad en un mundo que tiene millones de posibilidades que no han sido bien explotadas.

Tendremos que esperar hasta el último día del mes para tenerlo para PlayStation 4, Xbox One, PS3, Xbox 360 y PC. Si les interesó, ya está disponible para reserva en **TodoJuegos** a $ 35.000.





CARGADO CON POLÉMICA

UN JUEGO QUE TE PROPONE DESVESTIR A TUS ENEMIGOS EN PLENA CALLE. ESO ES AKIBA'S TRIP: UNDEAD & UNDRESSED. UN VIAJE, ESO SÍ, QUE VALE LA PENA HACER.

BENJAMÍN GALDAMES
#TATSUYA-SUOU

En agosto pasado, se lanzó en PlayStation 3 y PS Vita un título que, para los parámetros occidentales, ha resultado más que polémico... pero que en la cultura japonesa no pasa de ser uno más en la lista de lo que, por estos lados, podría considerarse como algo *freak*.

¿Por qué la polémica? Bueno, para que lo tengas claro, la premisa del juego no es otra que desvestir a tus enemigos en plena calle para derrotarlos. Y, claro, suelen ser bellas chicas a las que debemos dejar en calzones.

El juego, en rigor, es una combinación explosiva de beat 'em up al más puro estilo de **Asura's Wrath**, mezclado con un poco de rol, en cuanto a que podremos tomar nuestras propias decisiones durante la aventura, otorgándole a un juego como este una perspectiva distinta y llamativa.

Quienes decidan aventurarse, podrán sentirse parte del juego gracias a unos controles muy amigables desde el

comienzo, lo que es un plus sobre todo en la portátil.

El juego nos presenta como protagonista a **Nanashi**, un chico que de pronto se ve con el deber de salvar el distrito comercial de Akihabara de los villanos llamados **"Synthisters"**, que son muy parecidos en esencia a un vampiro ya que la única forma de poder derrotarles es quitándoles la ropa y exponiéndolos a la luz del sol.

Y claro... ¿qué mejor forma de exponerlos que desvestirlos en la calle? Tiene todo el sentido del mundo, ¿o no?

Un dato es que Nanashi es interpretado por el seiyu (actor de doblaje) **Ryita Osaka**, que los fanáticos de la serie de anime Hamatora distinguirán como la voz de Nice.

Volviendo al juego, por supuesto que no estaremos solos en nuestra peculiar tarea y tendremos a valientes compañeros al lado para enfrentar a las fuerzas del mal.

Una de ellas será una amiga de la infancia, **Touko Sagisaka**, la cual es interpretada por la seiyu **Chiwa Saito**, quien entre otros papeles es la encargada de darle la voz a Riko Aida en el anime de Kuroko No Basket.

El juego gráficamente se ve bastante bien, explotando las capacidades que tiene la PS Vita. También la música es muy acorde al juego y, por sobretodo, creo que que a la gente que le gusta el anime y el manga le fascinará el hecho de que nuestro protagonista sea otaku.

Una curiosidad del juego es que está ambientado en Akihabara, lugar de origen de las super idols **AKB48** y centro comercial por excelencia de Tokio. En el juego, está representado de manera muy fiel, al punto que hay 130 tiendas recreadas y que, sin duda, se convierten en un buen acercamiento a lo que es Japón para ir entendiendo su particular cultura.

Tendremos múltiples elecciones a medida que el juego transcurre, lo que nos permitirá ir dándole forma a nuestro personaje y, quizás, llevarnos una que otra sorpresa dependiendo de las decisiones que tomemos.

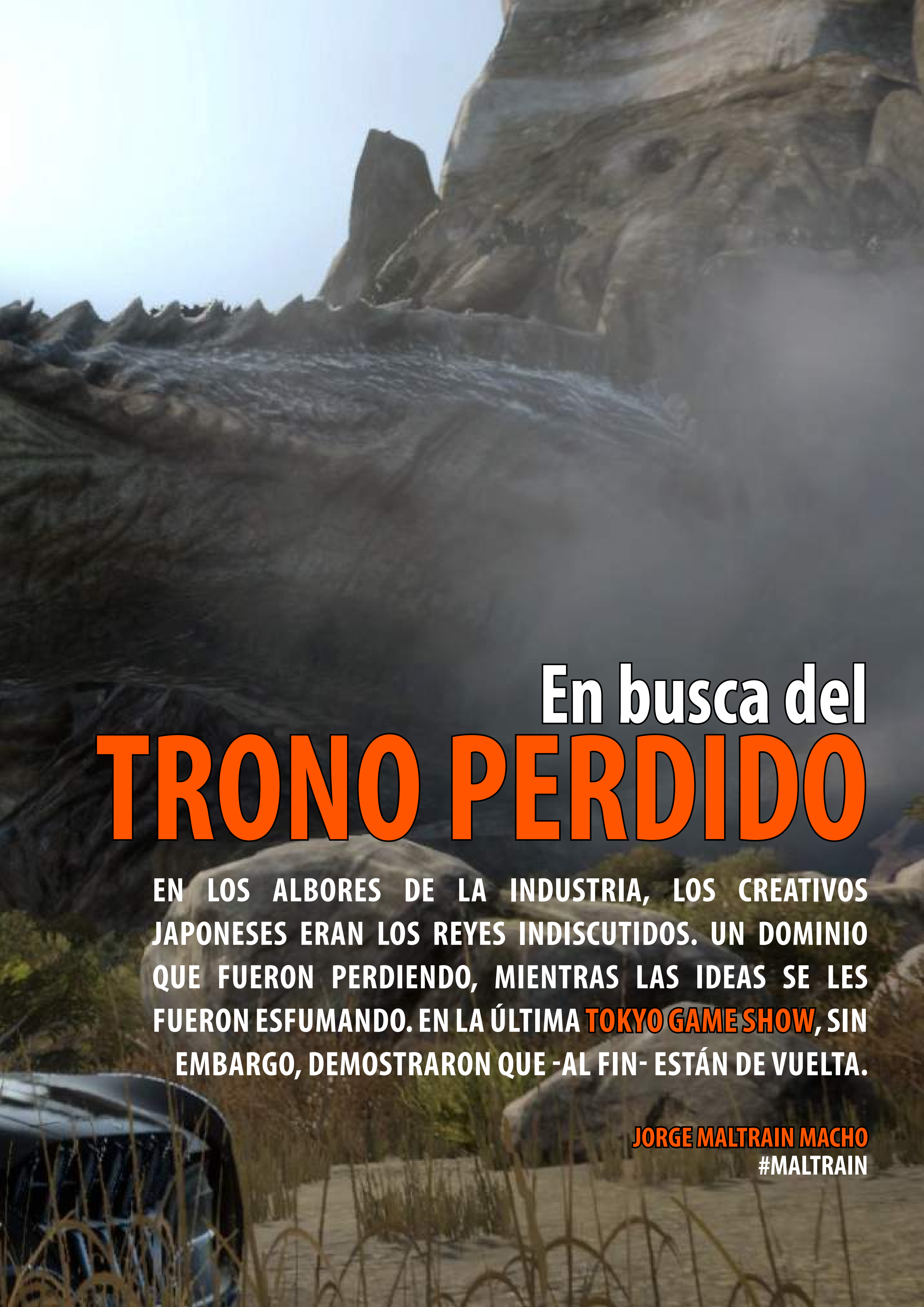
La jugabilidad, en tanto, es una maravilla y cabe destacar que **XSeed** publicara el juego de **Acquire** sin ningún tipo de censura o recorte y manteniendo a la versión fiel a su original. Bravo.

Por cierto, una buena noticia para quienes no tengan Vita o PS3 es que se confirmó que el juego saldrá durante noviembre en PlayStation 4.









En busca del TRONO PERDIDO

EN LOS ALBORES DE LA INDUSTRIA, LOS CREATIVOS JAPONESES ERAN LOS REYES INDISCUTIDOS. UN DOMINIO QUE FUERON PERDIENDO, MIENTRAS LAS IDEAS SE LES FUERON ESFUMANDO. EN LA ÚLTIMA TOKYO GAME SHOW, SIN EMBARGO, DEMOSTRARON QUE -AL FIN- ESTÁN DE VUELTA.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

A comienzos del 2012, durante una charla para promocionar la película **Indie Game**, el siempre polémico **Phil Fish**, creador del juego **Fez**, dejó la escoba al decirle a un pobre desarrollador japonés que los videojuegos nipones modernos "apestan".

Dada la fuerte personalidad de Fish y la tropa de enemigos que siempre tuvo el canadiense, el asunto se convirtió casi en una Guerra Santa en los foros y redes sociales. De racista fue lo mínimo que lo acusaron. De no haberle ganado a nadie. De no respetar a quienes hicieron grande la industria.

Y es que claro, quienes vivimos de primera mano la génesis de la industria, no nos podemos olvidar de aquellos años, a fines de los '90 y comienzos del siglo, cuando las firmas japonesas eran las que marcaban la pauta.

Por eso, desde que en 1996 se realizó el primer **Tokyo Game Show**, los ojos de los gamers siempre estuvieron puestos en las noticias que emanaban desde la capital japonesa, aun cuando no teníamos la posibilidad de ver streamings en directo como en la actualidad.

Por eso, la pasada edición del TGS 2014 fue casi un viaje en el tiempo. Si en esos años Squaresoft nos dejaba viendo estrellitas con los maravillosos trailers de Final Fantasy 7 u 8, esta vez hizo lo propio su sucesora, la tan criticada **Square Enix**, con el prometedor Final Fantasy 15.

Si por entonces alucinábamos con esos rostros poligonados de Snake y sus enemigos en Metal Gear Solid, ahora el mismo **Hideo Kojima** volvió a dejarnos en claro que sigue siendo el desarrollador más importante de Japón, con nuevas imágenes de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain y un tráiler cargado al terror asiático de su próximo Silent Hills.



En un año de transición entre la larga generación pasada y la explosiva qeneración actual, el TGS 2014 nos dejó, en definitiva, **la sensación de que despertó al fin el gigante dormido** y que, pese al cada vez mejor nivel de los desarrolladores occidentales, sus pares japoneses siguen teniendo un plus.

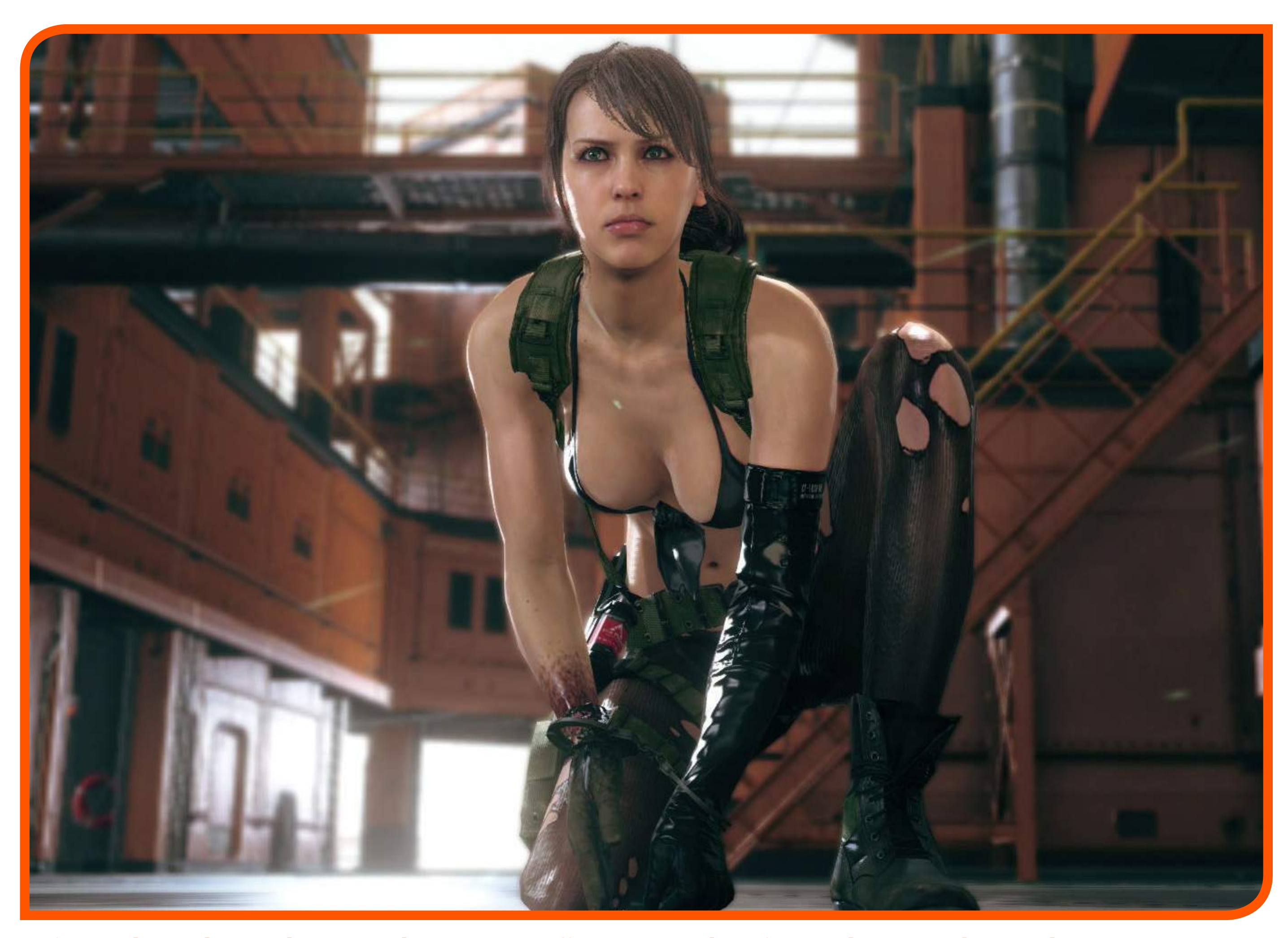
Pero vamos por parte, pues a la hora de destacar algo de lo mostrado en el evento, sin duda lo más sorprendente fue **Final Fantasy 15**, con un trailer que nos dejó con el *hype* por las nubes y con la noticia de que, en marzo próximo, estará disponible su primer demo, el cual vendrá incluido con el remake de **Final Fantasy Type-0**.

Por cierto, la relación entre ambos títulos no es menor, ya que durante el evento se confirmó que **Hajime Tabata**, quien estuvo a cargo entre otros de Type-0 o del excelente **FFVII Crisis Core**, será el director del nuevo título de Square Enix, que lleva tantos años de desarrollo y que alguna vez se conoció como Final Fantasy Vs XIII.

El cambio no es menor, pues Tabata suele apostar por sistemas de combate muy dinámicos que, en parte, ya lo comenzamos a palpar en esas peleas con una especie de búfalos gigantes. Podría ser un cambio positivo si es que el juego no tiene la linealidad que, sobre todo en el arranque, tenía FF XIII.

El juego estaba a cargo de **Tetsuya Nomura**, quien se enfocará por completo en **Kingdom Hearts III**, por lo que la llegada de Tabata ha significado también reorientar y redoblar los esfuerzos. Explicó que "en términos de desarrollo, tenemos entre 50 y 60% del juego ya completo, siendo la primera parte la que está más completa", por lo que es casi un hecho que el juego llegará el próximo año tanto para PlayStation 4 como a Xbox One.





Quiet tendrá poderes sobrenaturales y, según Kojima, no será la única que los tenga durante la aventura.

Square Enix, en todo caso, no fue la única que reverdeció laureles este año. **Konami también hizo lo suyo** y, tal como en la Gamescom o en la E3, Kojima fue el foco de atención con una multitud de información respecto a un nuevo Metal Gear que ya apunta a juego del año.

Lo más destacado fue saber que la sexy francotiradora **Quiet** no será parte de los enemigos que enfrentaremos como **Snake**, sino que será un personaje opcional, que podremos o no encontrar en nuestra aventura, pero que además nos ayudará a completar las misiones gracias a su ojo de águila.

Y no será la única compañera que podremos llevar. Kojima no entregó todos los detalles, pero habrá un **"sistema de amigos"** que nos permitirá elegir si queremos ir o no con compañía. Otro personaje que generó muchos comentarios fue el lobo más cool que hayamos visto, con parche en el ojo incluido.

También será opcional, también abrirá misiones propias y, al igual que cualquier aliado, **morirá para siempre** si recibe mucho daño. Si Kojima no implementa un sistema para volver atrás, de seguro muchos preferiremos andar solos antes de exponer a nuestros amigos, ¿o no?

Kojima agregó, además, que la relación que tengamos con nuestros amigos incidirá en cómo nos ayuden. Es decir, mientras más estrecho sea el lazo con Snake, más dispuestos estarán a hacer lo que les pidamos. Y, al parecer, habrá decisiones que nos pondrán sí o sí bien con unos y mal con otros.

No fue, en todo caso, lo único de Kojima, pues el japonés nos sorprendió con un nuevo tráiler de su próximo **Silent Hills**, esta vez muy cargado al terror asiático y muy críptico, donde la mano de **Guillermo del Toro** también se dejó entrever. Sin duda, de lo mejor del evento.

Pero así como dos de los estudios más importantes del país asiático volvieron a poner sus antecedentes sobre la mesa, otro estudio nipón con historia dejó su huella en Tokio. Hablamos de **From Software**, que ha sabido mantenerse a la altura de su historia con la saga Souls y que volvió a destacar con el esperado **Bloodborne**.

El exclusivo de PlayStation 4 no sólo se mostró con nuevos tráilers e imágenes, sino que en los últimos días ya los nipones pudieron entrar a una beta cerrada para comenzar a probar el juego. Lo propio podremos hacer nosotros en los próximos días y lo cierto es que revisamos a diario el correo esperando el código para entrar a la beta, para la cual ya fuimos seleccionados (*¡envídienme!*).

El juego ya tiene fecha confirmada con **un lanzamiento mundial el 6 de febrero del próximo año**. Y, por lo visto en la demo, que sólo fue superada por un 5% de los japoneses en el TGS, al igual que en Dark Souls tendremos que estar preparados para morir... y mucho.

Eso sí, al parecer el combate será bastante distinto, pues al tener que usar dos armas, sin escudo, las batallas serán más dinámicas. Y si bien los enemigos se ven algo más fáciles en el uno contra uno, la dificultad pareciera estar dada por el mayor número de oponentes que deberemos enfrentar a la vez en determinadas zonas.

No fue todo lo que nos dejaron en el tintero, pues **Kadokawa Games**, la empresa a la que pertenecen, anunció que en noviembre presentarán cinco nuevos proyectos, cuatro de ellos independientes y uno con la firma de From Software. ¿Será acaso un nuevo Dark Souls? Ya veremos...

Si bien estos tres títulos fueron los que acapararon todas las miradas durante la cita japonesa, hubo muchos otros juegos y sobre todo algunos pequeños factores que demuestran que los desarrolladores nipones han aprendido la lección tras su pérdida de influencia durante la generación pasada.

Un signo claro es que están asumiendo con mayor presteza el paso a la nueva generación. El caso más claro es el del esperado **Persona 5**, que Atlus confirmó que saldrá también en PlayStation 4 y no tendremos que esperar a una versión "golden", como en el caso de su antecesor, para verlo en alta definición.

La principal decepción, a mi juicio, corrió por cuenta de **Capcom**, que anunció la segunda parte de **Resident Evil: Revelations**, pero bigeneracional y con gráficos que por ahora están al debe. No vimos ni por asomo, tampoco, el tan rumoreado **Resident Evil 7** ni mucho menos un nuevo **Dragon Dogma**.

Otro que hizo poco ruido fue Nintendo, más centrado en el exitoso lanzamiento de **Super Smash Bros** en Japón para 3DS que otra cosa. Eso sí, Square Enix le dejó una perlita a los fanáticos: **Bravely Second**, cuya demo jugable para la portátil dejó muy buenas sensaciones.





DriveClub
ADRENALINA PURA

LO ESPERÁBAMOS COMO PARTE DE LA GRILLA DE LARGADA DE PLAYSTATION 4, PERO EVOLUTION STUDIOS DECIDIÓ HACERSE ESPERAR CON ESTE PROMETEDOR TÍTULO, QUE TENDRÁ UNA VERSIÓN GRATUITA PARA LOS USUARIOS DE PS PLUS.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

El 20 de febrero del año pasado, con el anuncio de PlayStation 4, se presentó en sociedad un juego de autos que prometía ser el primero del género en aprovechar a cabalidad la tecnología de la nueva generación, pues saldría junto con la nueva consola de Sony.

Más aún, en la E3 de ese año, anunciaron incluso que los suscritos a **PlayStation Plus** recibirían una edición especial, con algunos coches y pistas, que luego podríamos actualizar para tener la versión completa del juego. Junto con ello, **Evolution Studios** se empeñó en mostrarnos videos con majestuosos parajes e increíbles gráficos.

Por eso, la decepción entre los fanáticos fue total cuando, a un mes del lanzamiento de la PS4, **Sony anunció que DriveClub se postergaría hasta "inicios de 2014".** Lo cierto es que en marzo de este año, los rumores de un retraso mayor se multiplicaron hasta que, finalmente, se llegó a que **el título estará en el mercado este 7 de octubre**, manteniendo la edición especial para los miembros de PS Plus, que estará disponible ese día y **no formará parte** de los juegos que habitualmente se entregan como parte de la "Colección Instantánea de Juegos".

¿Pero a qué se debió tanto retraso? Las causas no están del todo claras. El discurso corporativo de Sony y de Evolution fue que necesitaban más tiempo para desarrollar un juego que cumpliera la visión del estudio.

Sin embargo, el director de Sony, **Shuhei Yoshida**, ha reconocido que el retraso se debió a "un gran problema técnico", lo que se sumaría a los dichos del director del juego, **Paul Rustchynsky**, quien indicó que el mayor inconveniente se produjo con el sistema de menús dinámicos, que de acuerdo a lo que hemos podido ver en videos filtrados, nos permitirá navegar de forma muy fluida entre los

distintos modos de juego. "El equipo tuvo que rediseñar algunos elementos", agregaría Yoshida al respecto.

Rustchynsky ha salido a ponerle paños fríos al asunto, pese a los costos que conlleva un retraso de casi un año. Y es que, desde su visión de desarrollador, "**tener más tiempo siempre es positivo**, porque hemos sido capaces de pulir una serie de aspectos destinados a mejorar la experiencia final".

"Si hubiésemos salido en noviembre, como estaba planificado, nos habríamos hecho un flaco favor como estudio y también a los jugadores o a la imagen de Sony. Por eso, agradecemos el tiempo extra que nos han dado, pues estamos convencidos de que podremos responder a las expectativas", agregó.

MÁS AUTOS Y PISTAS

Evolution ha confirmado que este retraso les ha permitido añadir tanto pistas como vehículos, además por cierto de pulir sus aspectos gráficos, llegando a más de 50 circuitos, eventos y autos. No contentos con eso, afirman que sumarán contenido adicional a través de DLC tanto pagados (el pase de temporada costará 25 dólares) como gratuitos, prometiendo **al menos un coche sin costo mensualmente** para todos los jugadores.

De aquí a fin de año, además, Rustchynsky espera lanzar un parche que permita introducir un sistema de cambios climatológicos para conducir tanto en pistas con nieve como con lluvia.

"Las carreras de noche, con tormentas de nieve o lluvias intensas serán todo un desafío para los jugadores, así que esperamos que para entonces ya hayan dominado las pistas en seco", indicó.

El desarrollador aseguró que el título **ha sido "mejorado en todo sentido"** en estos últimos meses, tanto en el sistema de partículas como en los aspectos de iluminación o gráficos tanto dentro



del vehículo como en exteriores. "Lo hemos repasado todo, desde las cosas más visibles hasta detalles como la forma en que cae la nieve", agregó.

¿Pero de qué va el juego? A diferencia de lo que vimos en **Motorstorm**, el anterior trabajo de Evolution, pasaremos de la acción off-road a las pistas, aunque sin entrar en la categoría de "simulador", como ocurre por ejemplo con los **Gran Turismo**.

Como su nombre lo indica, la idea es incorporar un componente social y formar clubes de aficionados a las tuercas y, en piques de hasta 12 vehículos, completar todo tipo de desafíos para aumentar la fama del club.

Según lo que hemos podido ver, **DriveClub nos irá poniendo diversas pruebas a cumplir**, desde lograr una puntuación mínima con un derrape hasta esquivar algunos obstáculos. Todo esto, mientras competimos ya sea con otros vehículos o bien tenemos los "autos fantasma" de nuestros rivales, para tener la pista libre a la hora de realizar todo tipo de virguerías al volante.

Por cierto, cada auto llevará no un número indicando de cuál se trata, sino que una foto que tendremos que tomarnos apenas iniciemos el juego. En Evolution esperan que eso le agregue un nuevo componente al enfoque totalmente competitivo que pretenden darle al juego.



Mucho se ha hablado, por supuesto, del elevado nivel que tendrán los gráficos en el juego. Hemos visto numerosos videos en alta resolución que nos han dejado con la boca abierta y, finalmente, **el estudio decidió "sellar" el juego en 30 fps** (y 1080p de resolución) con el fin de mantener sin altibajos la experiencia jugable.

Por cierto, los usuarios de PlayStation Plus recibirán una versión con una localización (la India), once circuitos y diez coches, además de acceso a todos los modos del juego. Para actualizarlo a la versión completa, tendremos que pagar 50 dólares a través de la tienda digital de PlayStation. O bien podemos reservarlo desde ya en su versión física en **TodoJuegos**, por $ 35.000.

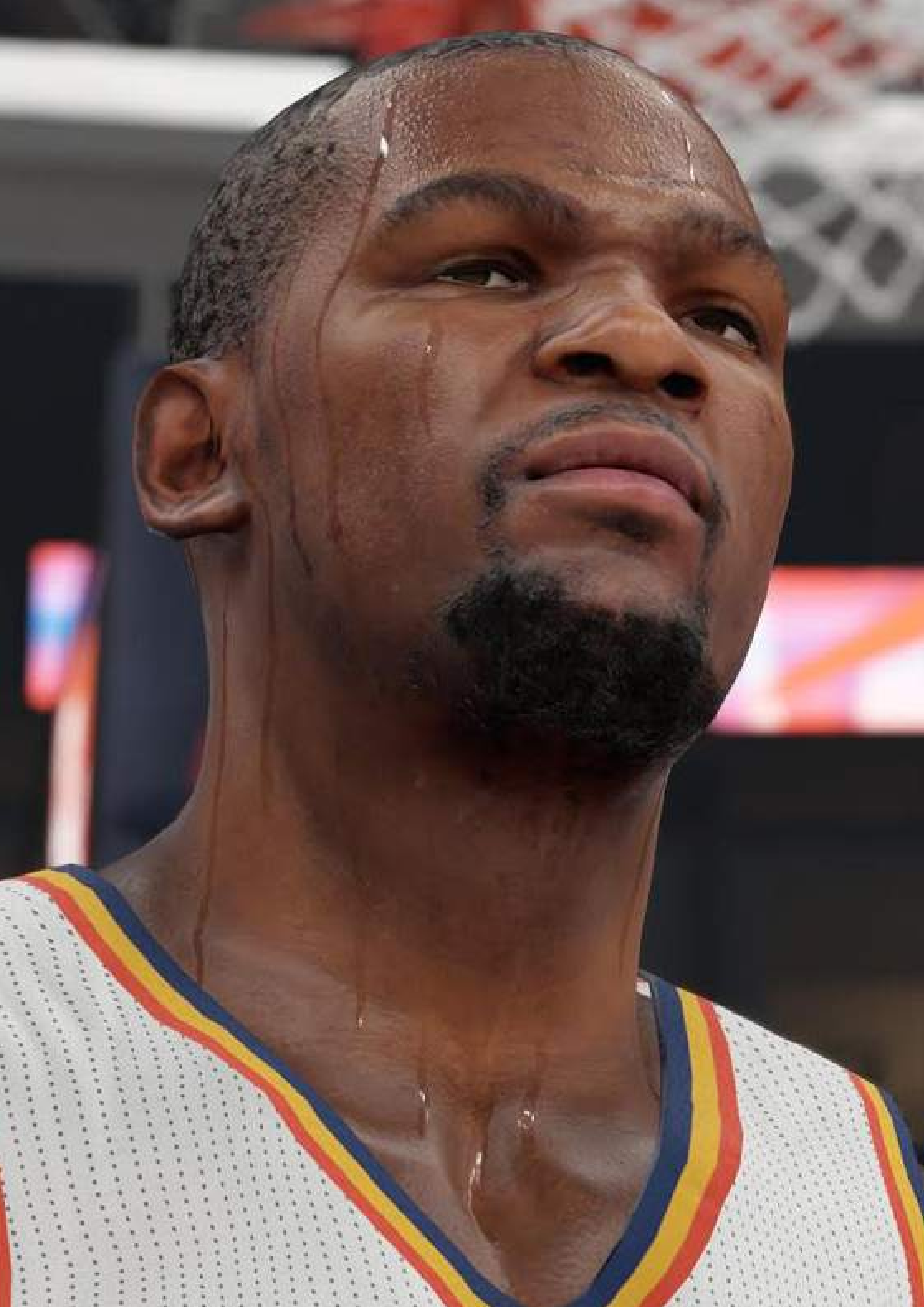
PISTA CHILENA

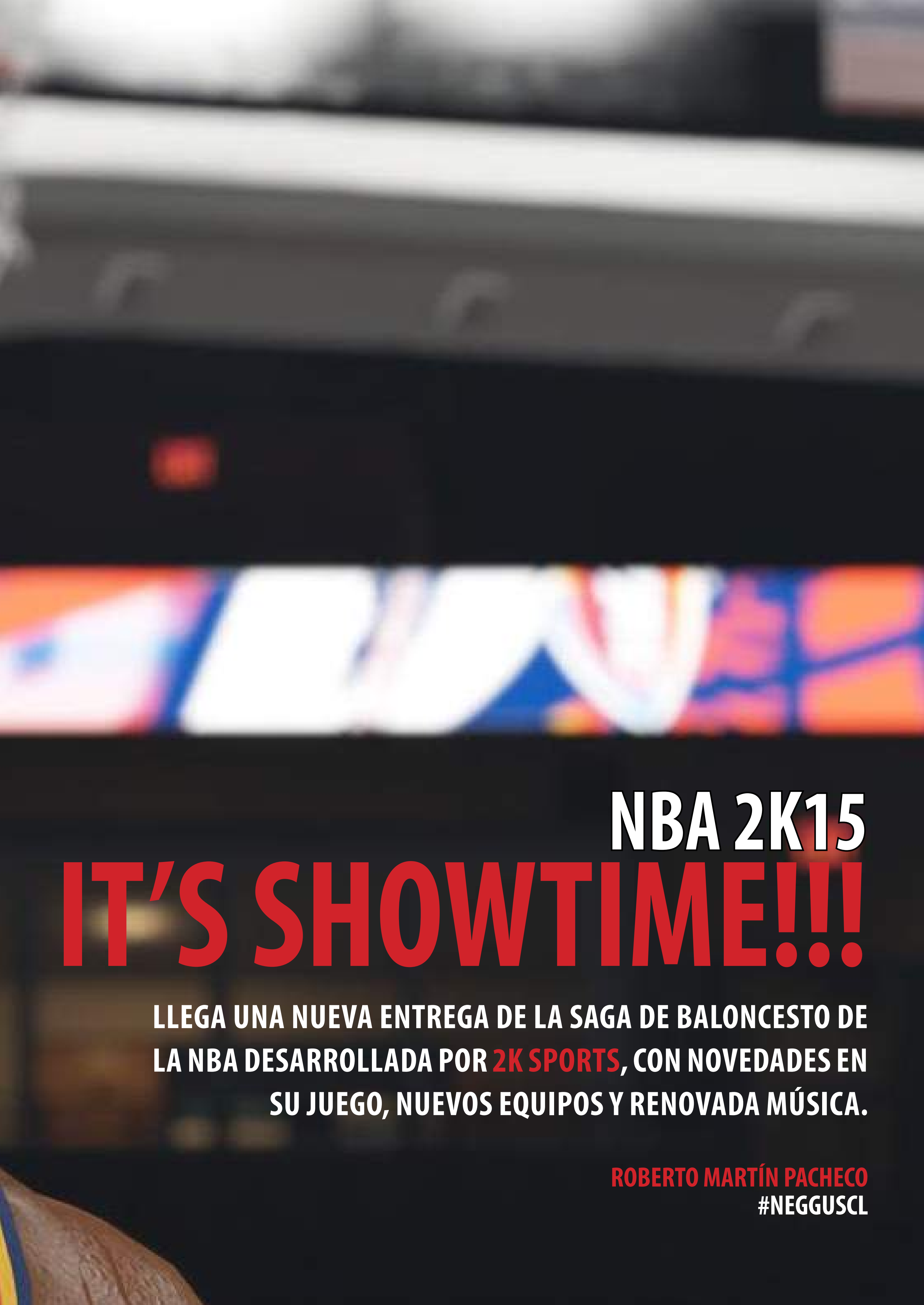
Una grata sorpresa nos llevamos hace unos meses cuando Evolution presentó un video que tenía como locación nada menos que... **Chile**.

En efecto, la pista se llama **"Salar de Surire"**, que se encuentra en la comuna de Putre, en la Región de Arica y Parinacota. Eso sí, a diferencia de la vida real, el circuito más parece estar ambientada en la Región de Coquimbo, con sus inmensos telescopios a lo largo de toda la ruta.

El circuito destaca por las transiciones que se producen entre el día y la noche, coronadas por impresionantes gráficos en los desérticos parajes.

Eso sí, siendo un circuito chileno, no podemos pasar por alto un detalle que le resta todo realismo: **la pista no tiene un solo hoyo**. Imperdonable.





NBA 2K15
IT'S SHOWTIME!!!

LLEGA UNA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA DE BALONCESTO DE LA NBA DESARROLLADA POR 2K SPORTS, CON NOVEDADES EN SU JUEGO, NUEVOS EQUIPOS Y RENOVADA MÚSICA.

ROBERTO MARTÍN PACHECO
#NEGGUSCL

Si hablamos de sagas que en estos últimos años han ganado terreno en el género deportivo, claramente aparece en nuestro horizonte NBA 2K. Es que, indudablemente, la serie se ha destacado por los detalles implementados en sus versiones. Por eso, no podemos sino estar ansiosos por ver lo que el equipo de **Visual Concepts**, ya prepara lo que será la versión 2015, que promete no sólo seguir entreteniendo a los fans del básquetbol, sino además poner una vara alta respecto a cómo hacer un juego deportivo (*¿alguna vez 2K Sports se decidirá a hacer un juego de fútbol? ¿Por favor?*).

Con la carátula del juego ya revelada, siendo protagonizada por la estrella de los Oklahoma City Thunder, **Kevin Durant**, ya se empieza a develar la lista de sus nuevas características.

Obviamente, desde que se finaliza una entrega, la idea es pulir y/o añadir detalles del juego. Pues bien, en esta oportunidad han querido pulir detalles que van desde su sistema de inteligencia artificial hasta su sistema de tiros. De esta forma, se han esmerado en añadir animaciones nuevas para los jugadores, que prometen hacer de este **el juego más realista de la saga** en lo que a jugabilidad se refiere.

Es posible que resulte difícil identificar desde el primer minuto estas mejoras, sobre todo para los ojos menos avezados o atentos, pero ya en los avances del juego hemos podido notar sus avances gráficos, tan propios de esta franquicia. De hecho, se han sumado 5.000 animaciones en todo el juego para tratar de emular 100% lo que es un verdadero partido de baloncesto.

Por cierto, a quienes esperen el título en PC, el estudio confirmó que la versión estará basada en el título de nueva generación de consolas, **con resolución de 1080p y 60 imágenes por segundo**.

Debo confesar que, más allá de los fluidos movimientos en la pista, una de las nuevas características que más me ha llamado la atención es la captura de movimiento de las animadoras, las lindas niñas que bailan en el medio tiempo de los partidos de la NBA y que, al parecer, tendrán un papel relativamente importante en el juego, según comentan desde 2k.

El 10 de octubre es la cita para los fanáticos del deporte de los cestos, que disfrutarán el que quizás es el mejor juego de deportes para PC, PlayStation 4, Xbox One, PS3 y Xbox 360. Ya puedes reservar tu copia en **TodoJuegos**.

LEBRON Y DURANT, ESTELARES

Ya se han revelado algunos rating individuales del juego, confirmándose lo que era de conocimiento de algunos, en orden a que habría jugadores con promedios sobre 90.

Pues bien, dos de ellos son LeBron James y Kevin Durant, quienes tendrán un rating de 95. Tim Duncan será otro de los que superará la barrera, por encima del 87 que marcaba en la terior entrega de la serie.

En tanto, La estrella argentina Manu Ginobili, de los Spurs, marcará 83.



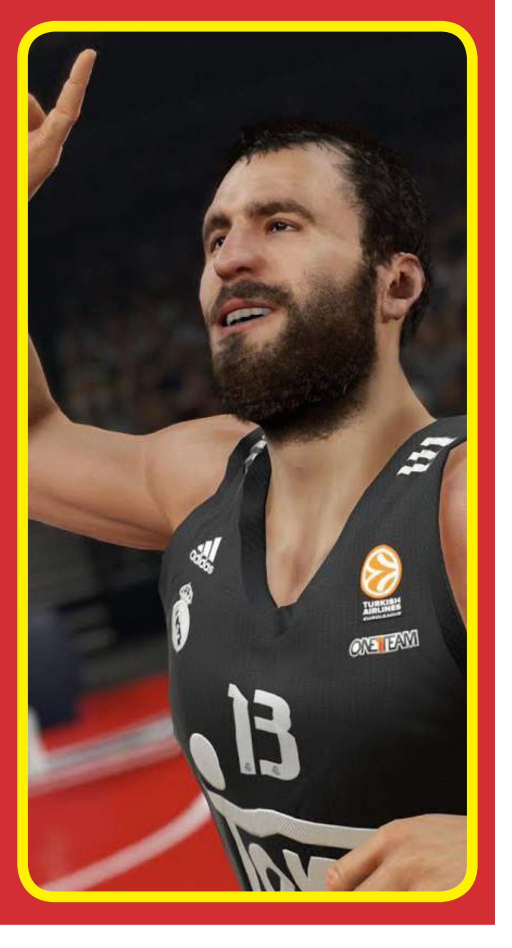
LA EUROLIGA SUMA ONCE EQUIPOS NUEVOS

Una de las novedades de esta entrega será la adición de 11 nuevos equipos a la Euroliga, con lo que aumentarán a 25, ya que se incluyen todos los que participaron en la temporada 2013-14 de la Turkish Airlains Euroleague. Por cierto, todas las escuadras estarán actualizados para el día de su lanzamiento.

"Ha sido un factor clave el incluir la lista completa de equipos de la Euroliga 2013-14 en NBA2K15", comentó Greg Thomas, Presidente de Visual Concepts. "Sabemos que en Europa hay una gran pasión y fanaticada de baloncesto y gracias a eso, estamos muy contentos de ampliar el número de equipo de ese continente".

Los nuevos equipos agregados a la lista son:

- Brose Baskets
- Budivelnik
- Estrella Roja
- Bayern Münich
- Galatasaray
- JSF Nanterre
- Lietuvos Rytas
- Lokomotiv
- Partizan
- Stelmet Zielona
- Estrasburgo



NUEVAS CANCIONES

Pharrel Williams, voz de hits como Get Lucky y Happy, fue el encargado de elegir la música de la entrega, sustituyendo a **Jay-Z**.

La lista completa de canciones, que puedes leer aquí al lado, ya fue publicada como una lista de reproducción de 2K Sports en **Spotify**, por si te quieres ir familiarizando desde ya con todas ellas.

Como podrás ver, el tracklist tiene canciones para todos los gustos, desde grupos ochenteros como **Depeche Mode** hasta el rap callejero de **Snoop Dogg**.

A Tribe Called Quest - Scenario
Afrika Bambaataa & Soulsonic Force - Planet Rock
Basement Jaxx - Hot 'n Cold
Black Rebel Motorcycle Club - River Styx
Busta Rhymes - Dangerous
Clipse - Grindin'
Death from Above 1979 - Romantic Rights
Depeche Mode - Personal Jesus
Junior - Mama Used to Say
Lauryn Hill - Doo Wop (That Thing)
Lorde - Team
Major Lazer featuring Pharrell Williams - Aerosol Can
Missy Elliott - On & On
No Doubt - Spiderwebs
OneRepublic - Love Runs Out
Pharrell Williams - Hunter
Pharrell Williams - Can I Have It Like That
Pharrell Williams - How Does It Feel?
Public Enemy - Shut 'Em Down (Pete Rock Remix)
Ratatat - Seventeen Years
Red Hot Chili Peppers - Suck My Kiss
Santigold - Creator
Snoop Dogg - Drop It Like It's Hot
Strafe - Set It Off
The Black Keys - Everlasting Light
The Rapture - House of Jealous Lovers
The Strokes - Under Cover of Darkness



John Carmack

EL GURÚ DE LOS SHOOTERS

Sin duda alguna, el género dominante durante la generación pasada fue el de los juegos de disparos en primera persona. En el mundo del PC esto ya era una norma, pero con la llegada del juego online a las consolas, **la masificación fue total** y millones de jugadores dejaron el ratón y el mouse y tomaron un control para entrar en la batalla.

Quién podría pensar que el gran responsable de este éxito sería un chico de pocas palabras en el colegio, de esos típicos "nerds" que sus pares miran como un bicho raro pues, además, tenía serios problemas para empatizar con otras personas, según ha confidenciado su psicólogo en la juventud.

Así era **John D. Carmack II**, quien nació en 1970 en un pequeño pueblo cerca de Kansas, Roeland Park. Uno de esas típicas localidades de las películas gringas donde todos se conocen con todos. Algo que, en el caso del pequeño nerd del pueblo, resultaba más una condena que una bendición.

Si algo le permitía superar el entorno era, sin embargo, su **notable inteligencia**. Pese a que la escuela no le representaba un gran desafío, su pasión se despertó con la aparición de los primeros computadores personales, que le abrieron las puertas a un mundo donde podía asumir roles que hicieron volar su rica imaginación.

Había, eso sí, un grave problema: el dinero. No provenía de una familia rica y, a los 14 años, tomó junto a un grupo de amigos la mala decisión de irrumpir en una escuela de un barrio acomodado para robarse un Apple II. No sólo los detuvieron, sino que **lo condenaron a pasar un año recluido en un centro de detención juvenil**.

Carmack volvió a su hogar más rebelde y retraido que nunca. Se pasaba horas encerrado en su habitación viendo películas de ciencia ficción, jugando **Dragones y Mazmorras** en su ordenador y aprendiendo, en solitario, códigos de programación.

Era un chico brillante y, por lo mismo, el colegio fue un mero trámite. Así, a los 18 años entró a la **Universidad de Missouri**, donde tomó clases de computación. Sin embargo, no sintió aquello como un desafío y después de sólo dos semestres abandonó los estudios para dedicarse a la programación.



John Carmack (izquierda) junto al equipo de iD Software. John Romero es el de bigote y barba. Buenos tiempos.

Casi de forma autodidacta, pero amparado en su enorme talento natural, fue capaz primero de trabajar como contratista para Apple y, luego, entrar como programador a **Softdisk**.

Lo importante es que allí conoció a **John Romero**, quien sería su principal socio en los años posteriores. Con él y otros programadores formó un equipo que, entre otras cosas, creó el primer juego de la serie **Commander Keen**, un divertido título plataformero que fue muy popular porque se distribuyó como *shareware*.

Fue tras aquello que Carmack abandona la compañía y funda **iD Software**, junto a tres de sus colegas y amigos de Softdisk: Romero, **Tom Hall** y **Adrian Carmack**, quien pese al alcance de apellidos, no tenía ninguna relación familiar con John.

Apenas un año después, en 1992, lanzarían un título que remecería a la industria: **Wolfenstein 3-D**. Si bien para entonces ya existían juegos en primera persona, incluso desde la época del Atari 2600, con títulos como el infumable Tunnel Runner, iD Software sentó las bases del género con un inédito entorno en 3D, acción constante y violencia gráfica.

El éxito fue rotundo entre los jugadores y el dinero le comenzó a llover a los jóvenes programadores. Si Carmack tenía algún interés de volver a estudiar, lo perdió con esos primeros cheques con cinco ceros a la izquierda.

Acicateado por este brillante arranque, Carmack y su equipo decidieron ir un poco más allá, forzar los límites y en 1993 lanzaron un título aún más violento, aún más gore: el mítico **Doom**.

Si Wolfenstein 3-D fue un éxito, **lo de Doom casi no lo podemos dimensionar hoy en día**. Los pongo en el Chile de inicios de los '90, cuando tener un computador en la casa era una rareza. No

existían ni Steam, ni grandes tiendas de videojuegos establecidas en centros comerciales. Pese a todo, **fueron capaces de vender millones de copias** y en las universidades que tenían incipientes laboratorios de computación -por lo general con ordenadores que llegaban desfasados en lo tecnológico desde Estados Unidos- se multiplicaban las copias instaladas "a la mala" de Doom.

Por eso, Carmack y Romero, las caras visibles del estudio, se convirtieron en gurúes y sus fanáticos se multiplicaron como groupies, a la espera de su próximo lanzamiento. Y lejos de decepcionarlos, iD Software lanzó un éxito tras otro, con secuelas de sus primeros éxitos o una nueva franquicia como **Quake**, que sumó cotas de realismo y puso a combatir a decenas de jugadores a la vez en campos de batalla.

El éxito, sin embargo, puso también en evidencia los distintos estilos en el equipo. ¿Son importantes las historias en los juegos de acción en primera persona? Para Hall lo eran y fue el primero que intentó hacer una para Doom II. La respuesta de Carmack fue el desprecio absoluto, pues para él un buen juego no necesitaba una buena historia. Para colmo, al pobre Tom no le gustaba la violencia de la saga.





VIDEOJUEGOS Y CINE PORNO

John Carmack, pese a ser un tipo reservado, suele tener opiniones controvertidas. Como cuando, hace tres años anunció **la muerte de las consolas caseras** en desmedro de los tablets... y ya vemos cómo ha vendido la PlayStation 4, por ejemplo.

Su frase más recordada, sin embargo, fue cuando **comparó los videojuegos con las películas porno**. Por cierto, los críticos de la industria -y en especial de sus juegos tan violentos- sacaron de contexto la frase y la tomaron como una bandera.

Carmack, no obstante, ha explicado que lo dijo en el sentido de que, al igual que en las cintas pornográficas, **"se espera que un juego tenga historia, pero no es tan importante"**. Que está ahí casi porque es un parámetro, pero no porque sea algo imprescindible para los gamers.

Eso sí, el desarrollador explicó en una entrevista al diario español ABC que su posición al respecto ha cambiado un poco, porque "si bien creo que los juegos son sólo juegos, ahora la gente que se gasta 60 dólares en un título quiere un juego, una película, un fregadero de cocina y mucho más, todo en uno".

Como era de esperarse, Hall (a quien de seguro no le gustaron ni Titanfall ni Destiny) se fue de la empresa... y Romero le seguiría un tiempo después, aunque en su caso porque su estilo de vida alocado y lleno de lujos, **más propia de un rockstar que de un programador**, terminó sacando de quicio a un Carmack que se quemaba las pestañas exigiéndole al equipo apurar la salida de Doom II.

Por cierto, Romero y Hall fundarían el estudio **Ion Storm**, en medio de grandes expectativas. Sin tener ni siquiera una fecha de salida, la revista Time les dedicó una inusual cobertura para su título **Daikatana**, que saldría con un retraso de tres años y sería un rotundo fracaso. Si bien Romero sumaría un nuevo éxito en su currículo, **Deus Ex**, su falta de rigurosidad en el trabajo -y, al cabo, su talento limitado como programador- han terminado por convertirlo en un personaje de medio pelo hoy en día, al punto que dos de sus proyectos en Kickstarter ni siquiera lograron financiarse.

Carmack, por el contrario, no dejó de cosechar éxitos, manteniendo intacta su filosofía en orden a que la jugabilidad lo es todo. De hecho, Quake III marcó un hito al no tener historia y ser un título de batalla online pura.

En los últimos años, sin embargo, poco desarrolló su faceta como programador. Como un fanático de la tecnología, se concentró en otros intereses. En su estudio, sería clave en el perfeccionamiento del motor gráfico id Tech, utilizado para juegos como **Call of Duty**, **Star Wars Jedi Knight** o, incluso, juegos de última generación como **Wolfenstein: The New Order** o el próximo **The Evil Within**.

Pero no sólo de videojuegos vive el hombre y Carmack decidió experimentar con... los cohetes. En efecto, siguiendo un hobby de su juventud, comenzó apoyando económicamente a grupos amateur dedicados al tema hasta que el año 2000 fundó **Armadillo Aerospace**, que nació con la meta de crear una nave para hacer turismo espacial... la iniciativa fue relativamente exitosa, pero en 2013 tendría que cancelar sus proyectos, luego de sufrir algunos traspiés, como el que se estrellara uno de sus cohetes.

Pero Carmack es un tipo que nunca deja de sorprendernos y mientras exploraba la tecnología de realidad virtual dio con **Palmer Luckey** y su proyecto **Oculus Rift**.

El "amor" fue a primera vista, al punto que Carmack se unió a la empresa **Oculus VR** como director en 2013. Su presencia le dio un nuevo impulso al proyecto, que fue un exitazo en Kickstarter, hasta que el año pasado decidió dedicarle todo su tiempo y abandonar su querida iD Software... unos meses antes de vender Oculus Rift a Facebook en 2 billones de dólares. Genio.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN



BORDERLANDS: THE PRE SEQUEL

DONDE COMENZÓ TODO

2K GAMES Y GEARBOX TRAEN DE REGRESO A LA DIVERTIDA SAGA CON UNA HISTORIA QUE NOS PONDRÁ EN LA PIEL DE CUATRO VIEJOS CONOCIDOS Y CON LA MISMA JUGABILIDAD DE SIEMPRE.

JORGE MALTRAIN MACHO
#MALTRAIN

No estaba en los planes de nadie cuando, en abril pasado, Gearbox y 2K Games anunciaron un nuevo título de la franquicia **Borderlands**. Muchos menos que, en lugar de una tercera entrega, fuera una pre cuela-secuela. Toda una sorpresa para los fans de una serie que ha cosechado elogios desde su primer título.

El título mantendrá la jugabilidad de sus dos entregas anteriores, **presentando a cuatro personajes jugables**, cada uno de una clase distinta y, por ende, con habilidades que se acomodan a diferentes estilos de juego. La novedad es que los cuatro serán personajes conocidos por los fanáticos, que han sido parte de la historia como NPCs (personajes no jugables), pero que esta vez asumirán el protagonismo.

Así, podremos elegir entre **Nisha "La Justiciera"**, la sensual comisario del pueblo de Lynchwood que pudimos ver en Borderlands 2; **Athena "La Gladiadora"**, la asesina de la Corporación Atlas que apareció en el DLC de la Armería del Gral. Knoxx; **Wilhelm "El Forzador"**, que tras ser uno de los jefes del último título, ahora será uno de nuestros roba cámaras; y, por supuesto, **Claptrap "El Fragtrap"**, el robot que nos acompaña desde la primera entrega, el que aprerra con el tutorial, el villano del DLC Claptraps's New Robot Revolution, protagonista de una webserie promocional y el personaje que más ansiosamente esperamos controlar.

Cada uno tendrá habilidades propias, exclusivas y que te facilitarán las cosas apenas aprendas a usarlas.

De lo que estamos seguros es de cosas. Primero, es que el humor de la saga se mantendrá incólume y, de hecho, ya lo hemos podido ver tanto en adelantos como en los propios tráilers lanzados por la compañía. Si quieres un shooter serio, olvídalo.

Y si eres de los que pataleas por la poca variedad de armas de **Destiny** y su mal hecho sistema de recompensas, pues Borderlands promete darle una lección otra vez con miles de armas, personalización total de estas y una opción tan simple: la de vender o transformar las que no te sirvan. ¿Te costaba tanto eso, Bungie?

Por cierto, esta vez debutarán armas criogénicas, para congelar a los enemigos, y todo tipo de armamento láser para hacerlos picadillo.

La historia nos colocará en **Elpis**, la luna de Pandora. Un punto no menor, pues la falta de gravedad incluirá un componente extra a la jugabilidad, con saltos acrobáticos tan en boga en títulos como **Titanfall** o Destiny.

Seremos contratados por el mismísimo **Jack "El Guapo"**, a quien veremos en una faceta totalmente distinta a la que le hemos conocido...

Borderlands: The Pre Sequel será lanzado el 14 de este mes para PlayStation 3, Xbox 360 y PC. Y ya puedes reservar tu versión para consolas en TodoJuegos por $ 35.000.

¿LLEGARÁ A LA NUEVA GEN?

Si algo llamó la atención al anunciarse este título, en abril pasado, fue que no tuviera una versión para PlayStation 4 y Xbox One, pese a contar con una para ordenadores.

Parece muy probable, sin embargo, que el juego finalmente sí salte a la nueva generación.

Así lo admitió el jefe del estudio 2K Australia, Tony Lawrence, explicando que "si los fanáticos dicen que quieren el título en la nueva generación, lo vamos a pensar".

Lo cierto es que, le vaya como le vaya en ventas, parece ser la opción más lógica dada la inversión de un título como éste.

SKYLANDERS: TRAP TEAM

ATRAPA A TU ENEMIGO

ACTIVISION VUELVE A LA CARGA CON UN MONTÓN DE NOVEDADES, SIENDO UNA DE LAS MÁS DESTACADAS EL DEBUT DE LA SAGA EN MÓVILES, CON LAS MISMAS FUNCIONES QUE EN CONSOLAS.

FELIPE JORQUERA LASTRA
#LDEA20

Pese a que **Activision** fue la primera compañía en experimentar con la mezcla entre juguetes y videojuegos, ya son varias las compañías que le han salido al paso imitando el modelo. Así, tenemos las figuras de **Disney** que poco a poco han ido ganando terrano y ahora la poderosa **Nintendo** será la que, dentro de muy poco, hará debutar en el género a sus clásicos personajes con unas figuritas Amiibo que prometen venderse como los Super 8 en los colegios.

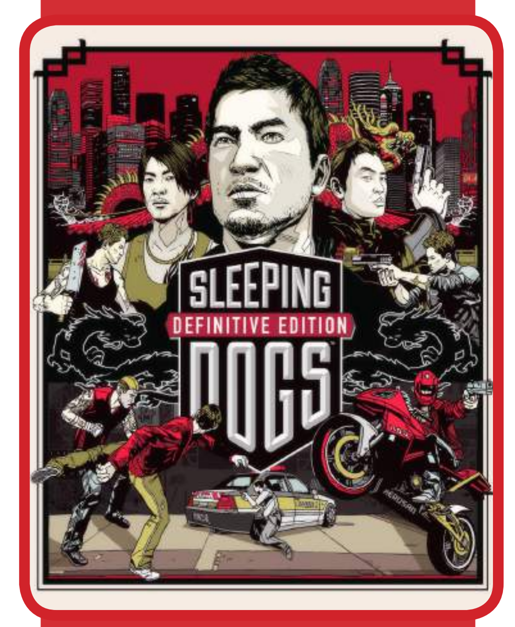
Pero vamos a lo que nos convoca. **Skylanders: Trap Team** llegará a nuestras consolas y dispositivos móviles con muchas novedades. La principal de ellas ha sido agregar un cristal (que vendrá incluido en el portal donde colocamos a nuestros personajes) que nos permitirá capturas a los jefes enemigos para así poder utilizarlos en cualquier momento en que queramos cambiar de personaje.

Por si esto fuera poco, el nuevo pedestal donde colocaremos a nuestros Skylanders traerá consigo **un altavoz**, que utilizaremos para escuchar la voz de nuestros enemigos atrapados en el cristal. Ahora bien, si tienes pensado adquirir la versión para dispositivos móviles, contaremos con un pedestal que se acopla perfectamente a tu tablet y, además, traerá consigo un mando especial para poder disfrutar de la misma experiencia que en las consolas.

En cuanto a lo jugable, el título mantendrá el estilo que le hemos visto en anteriores entregas. Es cierto que puede resultar un tanto infantil para algunos jugadores, pero también se puede convertir en el videojuego perfecto para disfrutar en compañía de los más pequeños de la casa, ya que en esta entrega seguiremos contando con un modo cooperativo para dos jugadores.

Si eres un fanático de las figuras de Skylanders y tienes un buen puñado de ellas en tu colección, pues estas de suerte, ya que desde Activison han confirmado que las 175 figuras (sí, han sacado todas esas a la venta) de los juegos anteriores serán compatibles con esta nueva entrega. Y, claro, a esa camada se le añadirán **60 nuevas figuras** y la posibilidad de poder atrapar a los **46 jefes** que podremos encontrar a lo largo de nuestra aventura.

Si queremos llevar nuestras figuras a casa de un amigo o algún pariente, además, **podremos guardar nuestro progreso en las mismas piezas**, permitiéndonos llevarlas donde queramos manteniendo nuestro progreso.



SLEEPING DOGS

Vuelve a las peligrosas calles de Hong Kong para infiltrarte en la mafia china e indagar sus peligrosos planes. En esta "Edición Definitiva" contaremos con todo el contenido descargable lanzado a la fecha, texturas mejoradas y 60 frames por segundo. Se espera que el juego vea la luz este 13 de octubre para PlayStation 4, Xbox One y PC.

¿Y si no contamos con algún portal? Pues no hay problema tampoco, pues se pondrán a nuestra disposición una serie de **criaturas descargables**, las cuales podremos ocupar de forma independiente, algo que hace su debut en esta entrega.

Skylanders: Trap Team se pondrá a la venta este 4 de octubre para PlayStation 4, XboxOne, Wii U, PlayStation 3, 360, Wii y Nintendo 3DS, así como también para tabletas iOS y Android.



EL LÍMITE ES TU IMAGINACIÓN

¿Te imaginas siendo un desarrollador de videojuego? ¿Alguna vez has pensado en crear un mundo virtual a tu antojo? Si buscas todo esto y más este, es tu juego. **Project Spark** nos ofrece un sinfín de herramientas para crear nuestro propio juego y, a la estela de **LittleBigPlanet** o **Minecraft**, nos enfrentaremos a un mundo de posibilidades.

Sin duda, estamos frente a un proyecto ambicioso, que busca involucrar al jugador no sólo con una experiencia jugable si no que nos invita a disfrutar imaginando cómo sería nuestro título ideal. Y, para esto, nos estrega un gran abanico de posibilidades que parten en elegir el género entre muchas opciones.

A partir de allí, podremos también editar los comentarios de nuestros personajes, los diálogos, elegir los ángulos de la cámara, editar los lugares donde aparezcan los checkpoint, nuestros enemigos, la salud de los personajes... en definitiva, todo lo que vemos cada vez que nos enfrentamos a un juego.

Pero donde quiere destacar Project Spark es en la integración de una comunidad gigantesca que se mantenga constantemente creando nuevas ideas y proyectos. Es por esto que **Team Dakota** y **Microsoft Studios** dotarán al título de una fuerte vertiente social, permitiendo compartir nuestras creaciones o descargar otras de la comunidad. Incluso, pudiendo modificar alguna de estas últimas si nos parece.

Por cierto, si eres de los que compró una Kinect, buenas noticias, pues con el olvidado periférico podremos agregar movimientos y expresiones a nuestros personajes e, incluso, **nuestra propia voz**.

El juego saldrá en PC y consolas Xbox el 4 de octubre.

LA VENGANZA TE ESPERA

Vive la vida como un verdadero pirata, surca los mares del Caribe y adéntrate en la vida de un atormentado **Christopher Raven**, quien intentará vengar la muerte de su amada familia perpetrada por la terrible banda **Devil's Tines**.

De la mano de los creadores de **Two Worlds**, nos llega este nuevo juego de rol, que estará ambientado en el siglo XVII, una época en que los piratas eran el terror de los siete mares.

En un mundo completamente abierto y con la posibilidad de navegar por los océanos liderando nuestra propia tripulación, combatiendo en espectaculares batallas navales y tomando decisiones que podrían afectar la trama final del juego, **Raven´s Cry** promete ser el juego definitivo para quienes gustan de las aventuras en el mar.

En cuanto a la historia, esta se divide en capítulos, durante cada uno de los cuales rastrearemos al pirata **Neville Scranton**, quien como adivinarán fue el culpable de nuestras desgracias. Y, como en todo juego de rol que se precie, mientras asestamos sablazos a todo lo que se mueve, iremos completando misiones y sumando experiencia de cara a desafíos mayores.

El juego saldrá en PC este 14 de octubre, mientras que en consolas PlayStation y Xbox lo hará recién el 2015.



RYSE: SON OF ROME

Regresa Marius Titus y esta vez lo hace en la “Edición Legendaria” de la épica aventura ambientada en la antigua Roma. Esta versión incluirá todo el contenido descargable lanzado hasta la fecha. Además, la edición en PC será compatible con la resolución 4K. Podrás adquirir este juego, para Xbox One y ordenadores, el 9 de octubre próximo.


TOM CRUISE
EMILY BLUNT
EDGE OF TOMORROW
3D
LIVE. DIE. REPEAT.
EDGE OF TOMORROW 3D

A LA ALTURA DE GODZILLA

Desde que apareció en su primera película, en 1954, el monstruo japonés **Gojira** se convirtió en un ícono de los estudios Toho. Ha aparecido en más de veinte producciones y su impacto cruzó las fronteras, conociéndolo en Occidente con el nombre de **Godzilla**.

Por eso, no extrañó que en los años 90 la productora **TriStar** se hiciera con los derechos de la franquicia para filmar una producción estadounidense. Tras varios retrasos, la cinta llegó en 1998, protagonizada por **Matthew Broderick** y que fue un verdadero bodrio.

De hecho, en Toho no quedaron nada contentos e, incluso, en una película posterior de Gojira vemos cómo el kaiju japonés hace polvo a su "hermano" norteamericano. El mensaje era claro y demostraba que los nipones quedaron muy disconformes con el resultado final del producto.

Por eso, ante una propuesta de **Legendary Pictures** de traer al monstruo a occidente, Toho aceptó con la condición de mantener cierto control sobre el desarrollo del proyecto.

La primera sorpresa fue la elección del director, el británico **Gareth Edwards**, un desconocido que sólo había estado al mando de una cinta, **Monsters**, aunque sí tenía experiencia trabajando en efectos visuales.

Su trabajo en esta película, no obstante, resulta impecable. El filme comienza mostrándonos el origen de Godzilla, que son las pruebas nucleares realizadas en las islas Marshall. Luego, saltamos a 1999, cuando dos científicos descubren un esqueleto gigante en Filipinas. Al mismo tiempo, una explosión en una planta nuclear en Janjira, cerca de Tokio, termina con la vida de Sandra (**Juliette Binoche**), ante la impotencia de su esposo Joe (**Bryan Cranston**, de Breaking Bad), supervisor del lugar.

La historia salta 15 años y entra en escena Ford, hijo de Joe, un soldado especializado en desmantelar bombas e interpretado por **Aaron Taylor-Johsonn.**

La historia es genérica, a veces ridícula y odiamos cada escena en que salen Ford y los soldados. Y es que lo excepcional es Godzilla y los otros monstruos en escena, que convierten a la cinta en **un panorama imperdible** ahora estrenada en Blu-ray.

AL FILO DEL MAÑANA: MORIR ES SÓLO EL COMIENZO

Hace rato que la carrera de **Tom Cruise** es inconsistente y mezcla una buena con dos o tres mediocres. Su última película estrenada en Chile, **The Edge of Tomorrow** (Al Filo del Mañana) es, precisamente, de las recomendadas. Más aún si eres un gamer, ya que la cinta tiene acción a raudales y esos exoesqueletos tan de moda en títulos como Titanfall o Call of Duty. Eso, sumado a un argumento que nos recordó al **Día de la Marmota** de Bill Murray. Cruise es Bill Cage, un soldado sin experiencia de campo que deberá aprender de la peor manera a combatir hordas alienígenas. Clave para ello es la ruda Rita Vrataski, interpretada de forma magnífica por **Emily Blunt**.